

Año III Número 27 - 350 Pesetas
¡¡EXTRA 228 PAGINAS!!
HOBBY
CONSOLAS
ALADDIN
¡GENIO PARA SUPER NINTENDO!
REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CO
Éxitos para estas Navidades
ZOOL
PUGGSY
E.A. SOCCER
RANMA 1/2
JUNGLE BOOK
Así empezará 1994
DRÁCULA
SENSIBLE SOCCER
LAST ACTION HERO
LOST VIKINGS
8 414090 100168 00027
HOBBY PRESS
Eternal Champions
¿EL MEJOR JUEGO DE LUCHA?
¡¡REGALAMOS 3 NEO GEO Y UN MONTÓN DE JUEGOS!!

TUS PADRES CREEN QUE AUN ERES UN NIÑO. ¿VAS A DEJARLES ELEGIR TU PORTATIL?



DE JUGUETE.

PORTATILES MONOCOLOR

Un solo color.
Pero, ¿en qué año vives?. ¿No ves que tus colegas te pueden sacar los colores?.

Tamaño pantalla:
¿Eres capaz de ver algo?. ¡Enhorabuena!. ¡Eres un águila!. La mayoría necesita una buena lupa. Y eso, si le da bien la luz a la pantalla.

De **sonido** mejor no hablar. Con esa musiquilla, mejor irse a otra parte.

Juegos:
Rescates de princesitas, carreras de minicoches... ¡Pero de qué vas!. ¿Esto es lo que entiendes por aventuras?. ¿Por qué no pruebas el parchis?

LA LEY DEL

Unitros



DE JUGONES.

GAME GEAR

32 colores en pantalla, de una paleta de 4.096. **GAME GEAR**. ¡La única a todo color!. Y además... **¡convertible en T.V.!.**

Tamaño pantalla: 83 cm. (Diagonal). Retroiluminada para jugar de noche, en clase, en el coche, o encima de un árbol, si quieres. ¡Y sin forzar la vista!.

SONIDO ESTEREO con 4 canales de alta fidelidad. Para no perder el ritmo de la acción.

Jurassic Park, Aladino, Cool Spot, Robocop Vs Terminator, Asterix, Sonic...
¡Más de 150 juegos, e infinidad de periféricos!
Con **GAME GEAR** la aventura sigue tus pasos.

MAS FUERTE



SUMARIO

Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente:
María Andrino
Consejero Delegado:
José Ignacio Gómez-Centurión
Director Editorial:
Domingo Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: J. Carlos García
Redacción: S. Herranz, C. Frutos, J.L.del Carpio, M. del Campo, Esther Barral, Antonio Caravaca J.C. Romero (traductor).
Diseño y Autoedición:
S. Fungairiño (Jefe de sección), Abel Vaquero, Elena Jaramillo
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción:
Lola Blanco
Secretaria de Redacción:
Ana Torremocha
Dibujos: A. Fernández
Fotografía: Luis Covaleda

Corresponsales: Marshal Rosenthal (USA), Dereck de la Fuente (Gran Bretaña)
Colaboradores: A. Dos Santos, E. Lozano, David García.
Colab. Autoedición: Millán de Miguel

Redacción, Administración y Publicidad:
C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92

Suscripciones: Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A.
Tel: (93) 680 03 60

Imprime: ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por



Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

LA PORTADA: ETERNAL CHAMPIONS



Ya sabéis que en Hobby Consolas no nos conformamos simplemente con dar lo que acaba de salir al mercado, sino que nos gusta adelantarnos incluso al tiempo, para ofreceros lo que podréis tener en vuestras manos dentro de poco tiempo. Y esto es lo que ha ocurrido este mes con uno de los juegos más espertados de los últimos tiempos, el Eternal Champions. Las primeras imágenes, las primeras impresiones, la primera vez que veis a los personajes... todo ello, a partir de la página 34. Para que podáis disfrutar del presente... e incluso del futuro.

NUESTROS EXPERTOS



LOLOCOP

Gracias, Electronic Arts. Gracias por ofrecernos el mejor juego de fútbol que ha aparecido en una consola. Y gracias por darme la oportunidad de mostrárselo a nuestros lectores en exclusiva. No perdáis detalle.

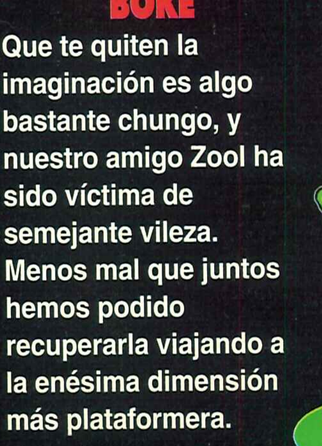
CRUELA DE VIL

Magia, misterio, ilusión y fantasía... Esto es lo que os ofrecemos. Recorrer el lejano Oriente en compañía de Aladino, atravesar la Prehistoria con Chuck Rock o luchar contra los piratas en el País de Nunca Jamás. Una delicia.



TENIENTE RIPLEY

Derrengaditos nos hemos quedado con este bestial despliegue de novedades. Hemos corrido desde los campos de fútbol a las lejanas tierras del "manga" para poder traeros unas Navidades bien cargadas.



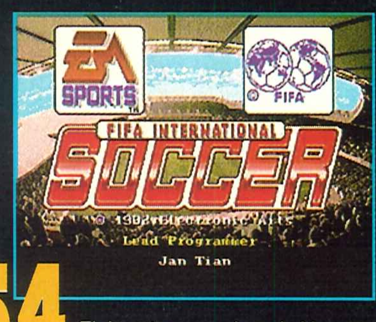
BOKE

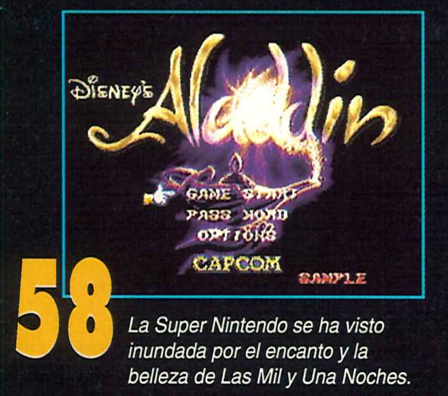
Que te quiten la imaginación es algo bastante chungo, y nuestro amigo Zool ha sido víctima de semejante vileza. Menos mal que juntos hemos podido recuperarla viajando a la enésima dimensión más plataformera.

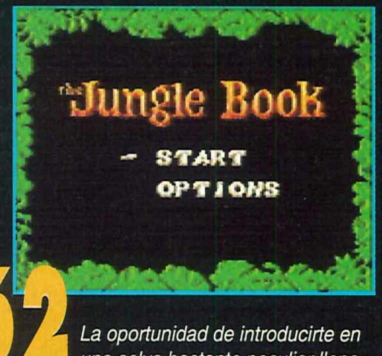


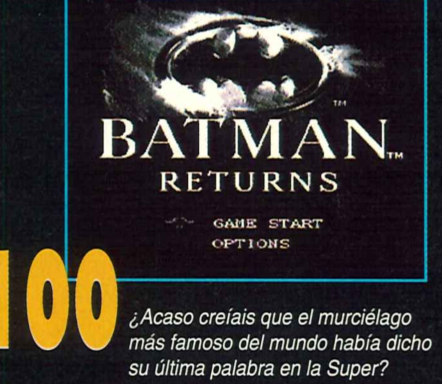
Año III - Nº 27-diciembre 1993. 350 ptas. (Incluido IVA)

LO MÁS NUEVO











PREVIEWS

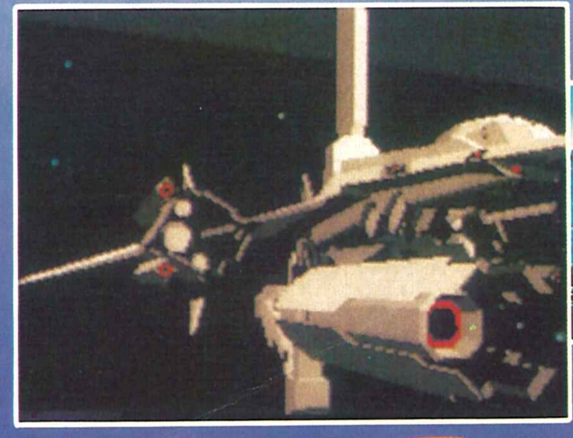
¿POR QUE NO HAY NADA

IMAGENES REALES

Muchos se preguntan que pequeno milagro hace posible que auténticos personajes de carne y hueso aparezcan en los videojuegos de MEGA CD. El secreto es el CD - ROM (Compact Disc Read Only Memory). Un formato que permite el acceso de los videojuegos a la enorme capacidad de memoria del Compact Disc: ¡¡5.000 Megas!! frente a los 16/24 de un juego normal. Más que suficiente, para reproducir hasta imágenes reales. ¿Te imaginas las infinitas posibilidades en gráficos, fondos, movimientos, resolución...?.
EN MEGA CD LOS JUEGOS NO SE JUEGAN. SE VIVEN.

CHIP DE ROTACION Y ZOOM (DIP)

Con MEGA CD, tienes plenos poderes. Ya no hay movimientos imposibles. Ya no hay perspectivas prohibidas. ¡Llega el Mega Chip DIP! (Digital Image Processor). A diferencia de otros sistemas, este Mega Chip es capaz de girar fondos o ampliar Sprites... ¡¡Al mismo tiempo!! creando un efecto de profundidad Multidimensional asombroso. Conseguirás rotaciones de 360°, ampliaciones vertiginosas (zoom óptico)... En algunos simuladores las panorámicas virtuales dejan de ser patrimonio de las salas recreativas y dibujan en tu cara una mueca de placer. Todo unido, produce un efecto envolvente que MAGNETIZA TU MENTE Y TE ARRASTRA IRREMISIBLEMENTE A LAS PROFUNDIDADES DE LA ACCION.







SONIDO DIGITAL (CD)

La máxima pureza inundará tus oidos . Es el sistema de lectura de sonido más perfecto y avanzado que existe: el Compact Disc. Un pequeño equipo con infinitas aplicaciones: efectos especiales, voces humanas en directo, bandas sonoras atronadoras, músicas enrolladísimas....
Además puedes escuchar tus CD's musicales y hacerte un virtuoso del karaoke.
Algunos juegos como "Make my Video" te permiten montar tu propio video-clip seleccionando imágenes y múltiples efectos: incorporar la letra de la canción, zoom, espejo, mezclar imágenes o ralentizarlas, cambiar colores...
¡PREPARATE A VIBRAR COMO NUNCA LO HAS HECHO!.



EXCLUSIVO PARA USUARIOS DE:



Unitros

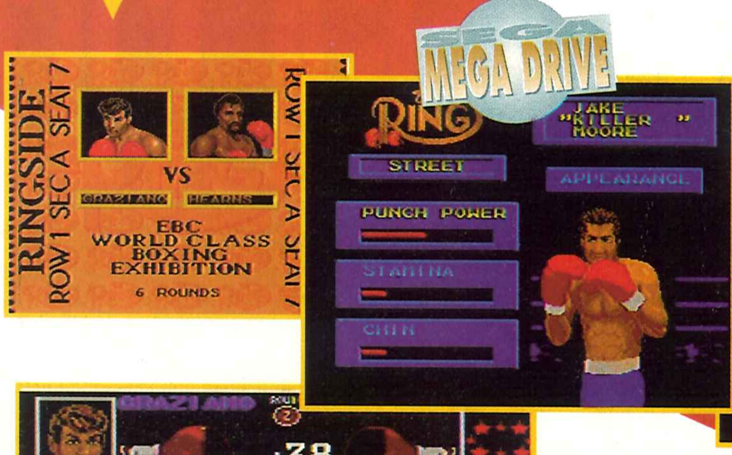


-CD
COMPARABLE A MEGA CD?
MEGAVELOCIDAD DE JUEGO
Ya puedes poner en forma tus reflejos.
Frente a los 3,5 Mhz de otras consolas de 16 Bits, MEGA DRIVE trabaja a 7,6 Mhz y junto con MEGA CD alcanzan una velocidad conjunta superior a los ... ¡¡20 Mhz!!.
¿Cómo si no, podríamos haber creado el SONIC más rápido de la historia?.
¿Cómo si no, una potencia de juego devastadora que responde a la velocidad del pensamiento?.
CON MEGA CD, LA MANO ES MAS RAPIDA QUE LA VISTA.
ACCION INTERACTIVA
Antes de MEGA CD, este concepto era pura Ciencia-Ficción en una consola doméstica. Imagínate relacionarte con los personajes durante el juego, influir en ellos, o ser el protagonista de la acción en un contexto donde se entrecruzan realidad y ficción.
El MEGA CD abre un pasadizo mágico hacia una dimensión inaccesible hasta ahora. Una conquista de incalculables posibilidades para generar diversión sin límite.
¿COMPRENDES AHORA POR QUÉ NO HAY NADA COMPARABLE AL MEGA CD?.
TIME
RINGS 040
16-BIT
MEGA DRIVE SEGA
MEGA-CD
MEGA-CD II SEGA
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE
DRIVE

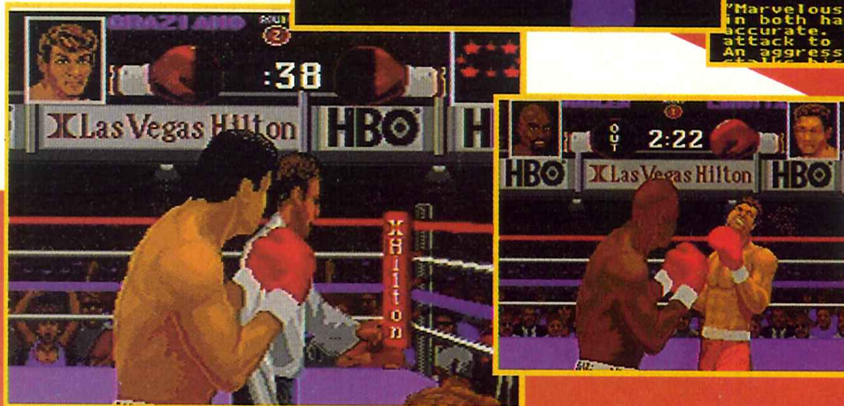
Legends Of The Ring

BIG IN

En Japón se da paso tanto a los juegos más novedosos como a los más tradicionales. Aquí tenéis cuatro buenos ejemplos :







Legends Of The Ring

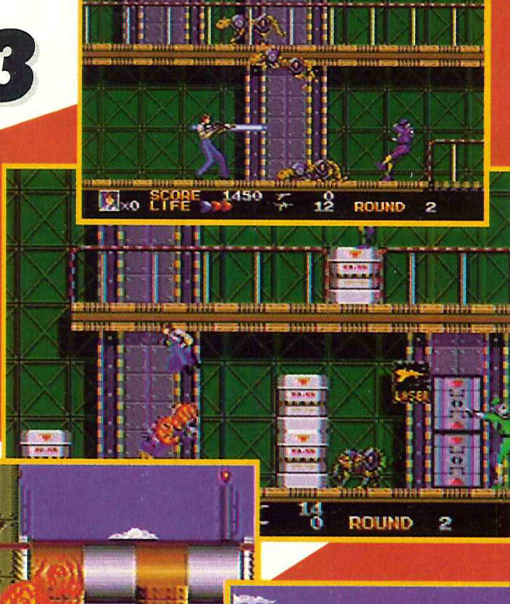
Los ocho mejores boxeadores del peso medio de todos los tiempos se unen en un cartucho de Electro Brain para Mega Drive. El formato del juego es amenazadoramente similar al del "maldito" George Foreman KO Boxing, es decir, dos enermes sprites en pantalla situados frente a la supuesta cámara. Sin embargo, esta vez se han evitado anteriores defectos para realizar un programa a primera vista divertido. De todos modos, habrá que profundizar en él para dar una opinión más concreta de este juego.

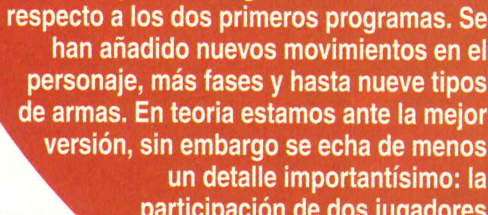
Rolling Thunder 3

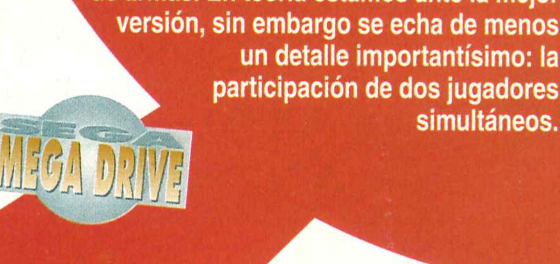
Rolling Thunder 3

Namco se ha embarcado en la tercera parte de uno de sus juegos más representativos, dentro de sus producciones para Mega Drive. Rolling Thunder 3 presenta algunas novedades con respecto a los dos primeros programas. Se han añadido nuevos movimientos en el personaje, más fases y hasta nueve tipos de armas. En teoria estamos ante la mejor versión, sin embargo se echa de menos un detalle importantísimo: la participación de dos jugadores simultáneos.





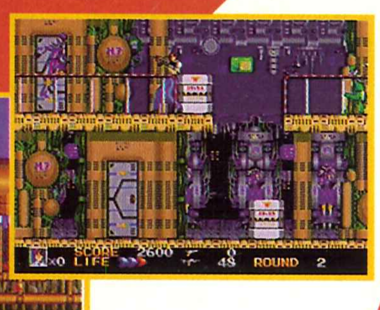












JAPAN

las nuevas versiones de los clásicos Rolling Thunder y Sunset Riders, y dos cartuchos que debutan en el mercado nipón.

Aero The Acro-Bat

La irregular Sunsoft ha vuelto a la carga en el terreno donde, probablemente, mejor suerte ha tenido: las plataformas. Aero the Acro-Bat es un peculiar cartucho que aprovecha al máximo las cualidades de su protagonista: buenos movimientos y meritoria originalidad. Cuatro extensas fases de plataformas de alta escuela, con escenarios bien realizados y un buen catálogo de enemigos y sorpresas diversas. Añadid la utilización intermitente del Modo 7 y comprenderéis el prestigio de este juego por aquellos lares.

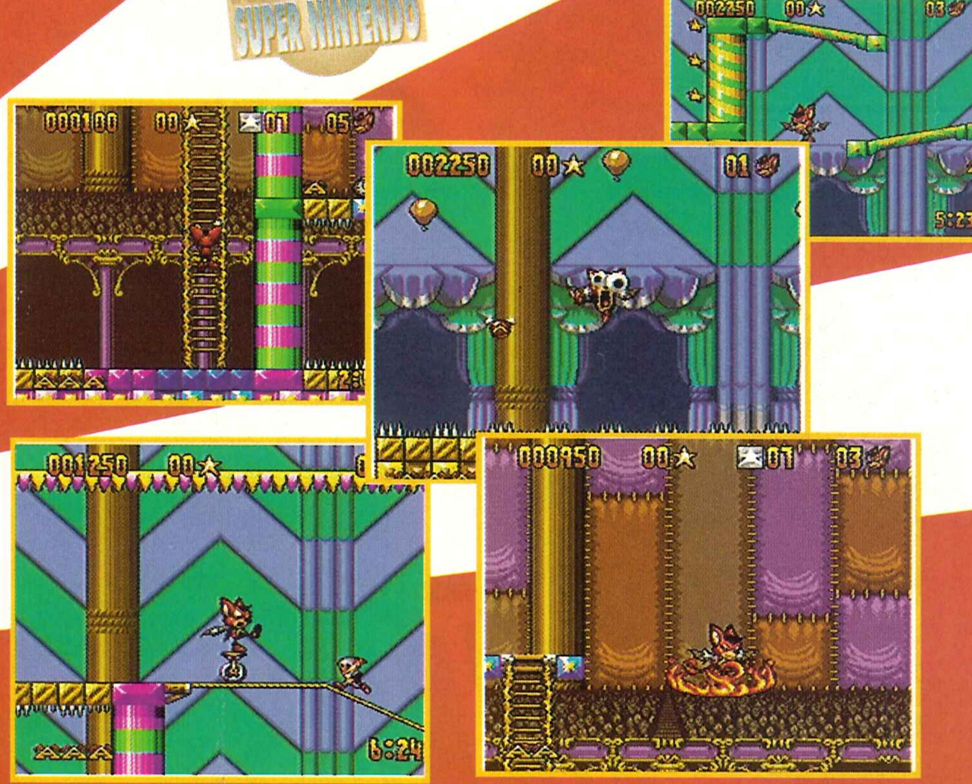


Sunset Riders

Con la garantía de Konami, llega hasta Super Nintendo el clásico de Mega Drive, Sunset Riders. Esta nueva versión es muy similar a la recreativa, con el mismo número de fases (siete), y una realización técnica excelente. Por supuesto, no faltan las divertidas fases de bonus, la posibilidad de participar dos jugadores a la vez y unos decorados que parecen sacados de una película de John Ford. Un original cartucho que rescata las correrías del Viejo Oeste.

Aero The Acro-Bat

SUPER NINTENDO



Sunset Riders

SUPER NINTENDO



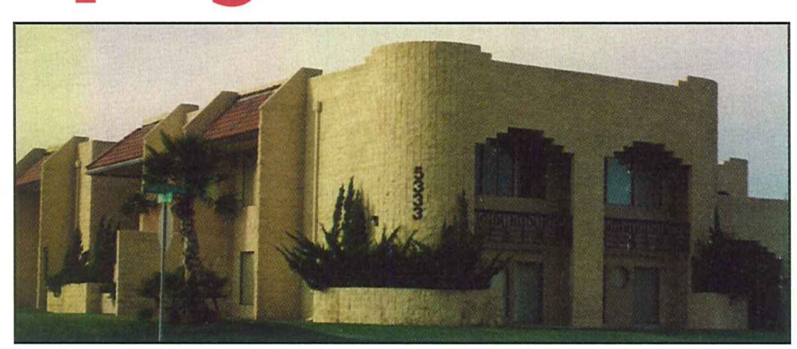

24 MEGAS
JURASSIC PARK
¡¡Lo más fuerte en millones de años!!. Diseñado y programado... ¡en exclusiva! para SEGA por un equipo de colaboradores del mismísimo Spielberg. Desplazamiento ultrasuave. Scroll lateral asombroso. Dinosaurios digitalizados. Sonido y efectos rescatados directamente del film. ¡Que cunda el pánico!.
MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II, GAME GEAR, Próximamente en MEGA CD.
STREET FIGHTER II
La versión definitiva: ¡Special Champion Edition!. 24 Megas demoledores para llevar tu MEGA DRIVE al límite de la acción. ¡No hay otra consola capaz de resistirlo!. Un desparrame de golpes, movimientos, niveles y diversión con un realismo sobrecogedor. ¡Pon el turbo a tus puños!.
MEGA DRIVE.
¡ESTOS SI QUE SON
ASTERIX
Dos monstruos sagrados del comic, haciendo de las suyas en tu consola. ¿Vas de Asterix o de Obelix? ¡Líate a mamporros!. ¡Salta!. ¡Agáchate!. Y si las energías escasean... ¡Un traguito de poción!. Scroll Multidireccional e imágenes digitalizadas del comic.
MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II y GAME GEAR.
SONIC SPINBALL
¡Es la locura del Pinball!. SONIC anda rebotado buscando a sus amigos a través de un diabólico universo Pinball, maquinado por Robotnik. Un alarde de originalidad, diseño y enloquecedora acción. ¡Con SONIC todo es posible!.
MEGA DRIVE y Próximamente en GAME GEAR.
Unitros



Aladdin
16-BIT CARTRIDGE
ALADINO
Una fascinante aventura y toda la magia de Walt Disney, juntas en un videojuego. 16 Megas repletos de genialidad. Animaciones vivientes, gráficos de lujo y movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a los 24 de una animación normal. ¡Hazte el amo!. Desearás haberlo descubierto antes.
MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II, Próximamente en GAME GEAR y MEGA CD.
REYES!
Los Reyes de la acción. Los más rompedores.
Los que harán historia. Son los títulos estelares de los últimos tiempos, dispuestos a calentar el ambiente estas Navidades.
¿Cuál te pides?
CHAOS
SONIC CHAOS
Recuperar las mágicas esmeraldas CHAOS es vital para nuestro héroe y su inseparable Tails. Tendrá que emplearse a fondo y poner a prueba sus nuevos poderes. Superataque giratorio, zapatos ultrasónicos (incluso bajo el agua), Super salto... ¡Nunca SONIC llegó tan lejos!.
MASTER SYSTEM II y GAME GEAR.
CD SONIC THE HEDGEHOG
SONIC CD
¡EL SONIC más rápido de la historia!.
Siete fases que cortan la respiración, creadas por un equipo de 20 Mega-Especialistas. ¡Controla su velocidad en pantalla!.
Con la presentación estelar de Amy. !La chica de SONIC!. Y enemigos de mucho cuidado, como la réplica cibernética de SONIC. ¡No les puedes fallar!.
MEGA CD.
SEGA
LA LEY DEL MAS FUERTE

«Dune» y «Young Merlin» serán sólo el principio

WESTWOOD se la juega en LAS VEGAS



En el desierto. Muchas horas después de bajar de un avión propiedad de Virgin Airlines. Estamos en Las Vegas, ciudad-estado cosmopolita llena de luces y animación, donde la gente se casa y divorcia a la misma velocidad. ¿Que qué hacemos nosotros, Hobby Consolas, en Las Vegas? Pues asistimos a la presentación de los productos de Westwood Studios...

¿Y quiénes son Westwood Studios? Bien, os vamos a contar la historia. Westwood es una compañía de programación actualmente englobada en la multinacional Virgin Software. **Creada por Louis Castle y Brett W. Sperry**, allá por 1985 y en las mismísimas puertas del garaje de la familia, Westwood empezó en el mundo de los ordenadores convirtiendo programas de unos ordenadores a otros. Al cabo de unos añitos, y con la reputación que le iban dando esos trabajillos, la locura de los dos emprendedores se llamó **Westwood Associates** y se compuso de: unas oficinas muy bonitas, una pareja de programadores, otra de grafistas y un sello muy elocuente.

Bajo ese nombre, y todo un halo de profesionalidad, trabajaron para compañías como Electronic Arts, Tengen, Epyx, Accolade, Activision, Walt Disney Software y otras tantas empresas más, dando muy pronto éxitos de la talla de **«Eye of the Beholder I & II», «Dragon Strike» o «Warriors of the Eternal Sun»**, en su mayoría para ordenadores.


DUNE

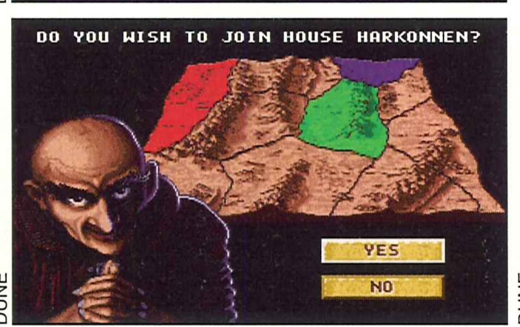


DUNE

Con Virgin descubrieron otro mundo: el de las consolas

Pero Westwood quería hacer otras ➤





DUNE

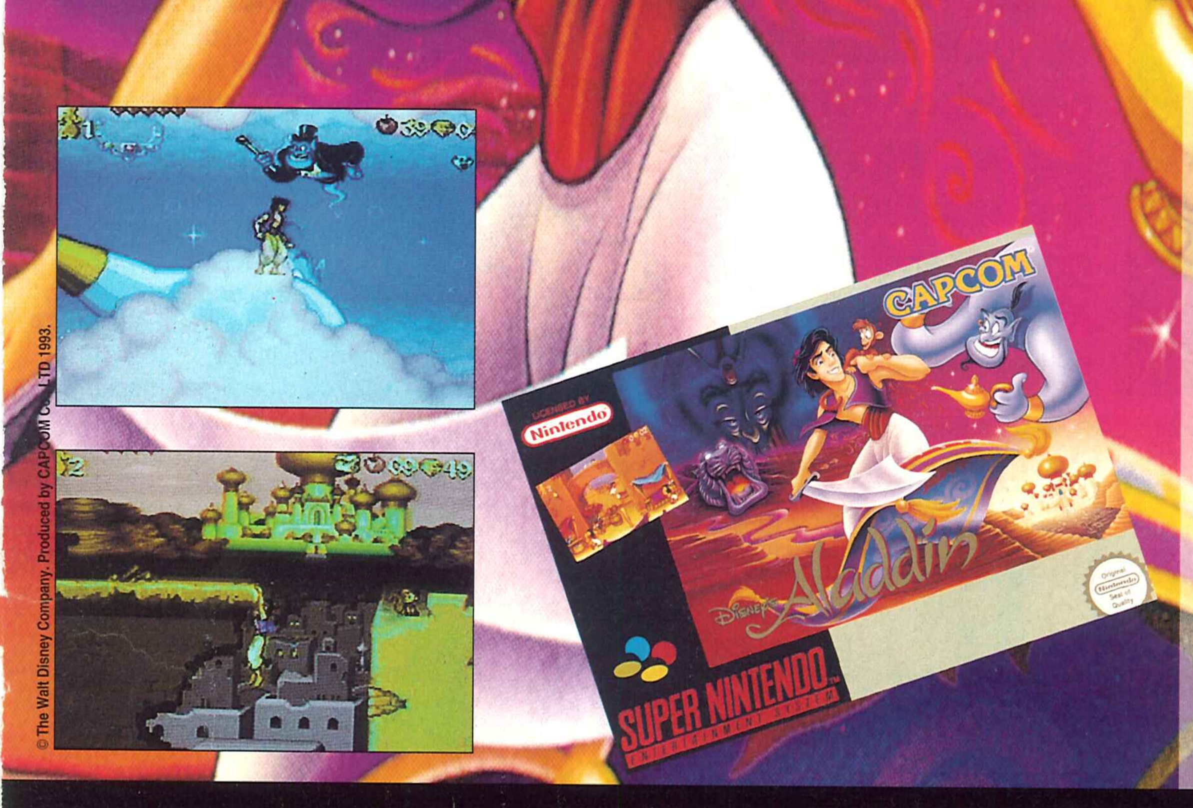


DUNE

EL CEREBRO DE LA BESTIA — SUPER 16 BITS

Disney's Aladdin





Deseo concedido. Lo has pedido y ya tienes en tu Super Nintendo, Super 16 Bits "Aladdin", la más alucinante aventura de Walt Disney.
Un juego de 16 megas tan real que te parecerá estar viendo una auténtica película de dibujos animados. Por la animación del personaje, la definición de los gráficos y su sorprendente banda sonora, que incluye los superéxitos: "Whole new world" y "Friend like me".
¡Frótate las manos!, saca todo el genio que llevas dentro y disfruta de la magia y genialidad de Aladdin. Tienes en tus manos el inigualable poder de la máquina maravillosa: Super Nintendo.



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

NINTENDO ESPAÑA S.A.
P.º de la Castellana 39 - 28046 MADRID

cosas, ampliar sus objetivos y entrar como Dios manda en el más competido mundo de los mundos. Virgin, que para cazar talentos es de lo más avispado que hay en este planeta, quiso saber hasta dónde llegaba el entusiasmo de estos chicos y decidió contar con ellos. Entonces **nació Westwood Studios.**

Los primeros frutos de este proyecto estuvieron en Las Vegas, delante de nuestras narices, y nos fueron presentados entre cenas suculentas, palacios inundados por mesas de póker, tragaperras gigantes y un público que recolectaba a lo más selecto de la prensa internacional. Por si os estabais



YOUNG MERLIN



YOUNG MERLIN



*Ante vosotros, el estupendo **equipo de programación** que dedicó horas, días y semanas a la realización de «**Dune**» en su versión Mega Drive.*

Las primeras muestras de Westwood Studios, como parte del círculo Virgin, son dos cartuchos que derrochan calidad por los cuatro costados: «Dune» para Mega Drive y «Young Merlin» para Super Nintendo.

impacientando, hablamos de dos juegos muy concretos: **«Dune, The Battle for Arrakis», en su versión Mega Drive, y «Young Merlin», para Super Nintendo.** Idos quedando con estos nombres, porque en un futuro darán mucho que hablar.

«Dune», el primero de ellos, retoma la idea peliculera de Lynch y la traslada a un cartucho de estrategia, en el que nuestro papel consistirá en mantener estables las constantes del planeta. Nueve niveles trazados a perspectiva aérea -muy al estilo Sim City-, gráficos súper originales,



YOUNG MERLIN

sonidos y voces digitalizados y tres dinastías para elegir -Harkonnens, Atreides y Ordos- completan a priori lo que sin duda será **una bomba en los 16 bits de Sega.** Por cierto, que los más expertos debéis saber que el «Dune» que os comentamos corresponde a la segunda parte de este juego en PC. Por si acaso domináis todos los formatos y para que no os quepan dudas. Un detalle más: el juego estará en la calle a últimos de enero, es decir, bastante pronto.

Respecto a «Young Merlin», pues es una creación **original para Super Nintendo** -no se trata de una conversión- que se va a 16 megas cargaditos de aventura tridimensional. Como el título mismo dice, el juego reproduce las andanzas adolescentes del mago Merlín en sus años mozos, mucho tiempo antes de conocer al Rey Arturo. La cosa va de magos, de magia, de tierras mágicas inundadas de items mágicos, y de un villano muy poco mágico que quiere apoderarse de todo.

A través de **10 espléndidas fases** en las que el color y la atmósfera musical serán las auténticas protagonistas, nuestro adorado Merlin deberá hacer cumplir las leyes de la brujería, y de paso obligar a pagar a pecadores por pecadores. Es ley de juego.

Lo sentimos mucho, pero no os podemos contar más. Si no os ponéis nerviosos, el juego saldrá a la venta **a principios de 1994,** que no es mucho saber, pero que nunca está de más conocerlo.

Y eso fue todo en la ciudad de Las Vegas. Mereció la pena.



SUPER MARIO BROS

SUPER MARIO BROS 2

SUPER MARIO BROS 3

THE LOST LEVELS

NUEVO PACK

SUPER MARIO ALL·STARS™

MAS SUPER MARIO QUE NUNCA CON 4 NUEVAS Y SORPRENDENTES AVENTURAS

¿A qué esperas? Ya tienes la última creación de Nintendo: SUPER NINTENDO con SUPER MARIO ALL STARS, un cartucho de 16 megas con cuatro nuevos juegos: SUPER MARIO BROS, SUPER MARIO BROS 2, SUPER MARIO BROS 3 y THE LOST LEVELS. Lo nunca visto, ahora en un solo Pack.

CONSOLA
SUPER NINTENDO
+
SUPER MARIO
ALL STARS
28.990 Ptas.
(IVA INCLUIDO)

SUPER NINTENDO
PAL VERSION
El sistema de 16-bits más avanzado
INCLUYE
4 JUEGOS
SUPER MARIO ALL·STARS

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID



¿EL MANDO DEFINITIVO?

El último pad que ha salido al mercado de la mano de **DRO SOFT** revolucionará los maltrechos sistemas de control. Conocido como SG PROGRAMPAD, este maravilloso pad no sólo es bonito, manejable y muy duradero, sino que además proporciona **grandes ventajas**. A saber: **disparo automático,** velocidad lenta, controles adicionales izquierda-derecha en lo alto del mando, y una pequeña **pantalla de cristal líquido** que os permitirá programar los movimientos de vuestros personajes. Por si esto fuera poco, tiene indicador de baterías y un precio que se eleva **a las 8.990 pts**. Y viene de una grande del hardware: **STD.**



LA TELE SE APUNTA A LA MOVIDA JUGONA

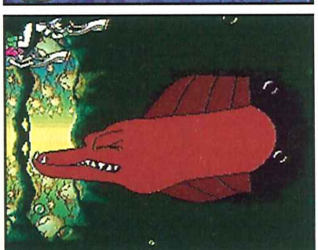
Todos los miércoles **a las 19.00 horas por La Dos de TVE**, se emite un nuevo programa dedicado a los videojuegos. **"Bit a Bit"**, ése es su nombre, se encargará de mostraros diferentes aspectos relacionados con las consolas y PC'S que cuentan con mayor número de usuarios. **Seis secciones diferentes:** "Hits" o lista de ventas, "Bit club", "Banco de pruebas", "Lanzamientos", "Destacados" y un apartado de utilidades, conforman la estructura de este espacio. A destacar la guapa presentadora que conduce el programa junto a dos compañeros, un aliciente más para ver "Bit a Bit".

La movida empezará con «Space Ace»

¡TODOS PREPARADOS PARA RECIBIR A EMPIRE!

Una de las compañías sagradas del software internacional, **Empire,** está a punto de ver distribuidos sus productos en nuestro país. Gracias al acuerdo al que han llegado **con Arcadia Software,** y cuya visita a nuestra redacción refrendó como se merecía, serán lanzados a partir de enero y de forma escalonada tres cartuchos. Hablamos de **«Space Ace»,** la conversión de la popular máquina recreativa, que





para la ocasión se ha vestido de mezcla aventura-arcade con amplias dosis de dificultad y gráficos excelentes; **«Yogi Bear»**, un arcade de sobresaliente música,, en el que la perfección gráfica se alía con una carga de simpatía inusual; y **«Empire Soccer»**, un juego de fútbol a perspectiva aérea, enormes muñecos a tope de velocidad y movimientos, y una adicción de las de antes: total.

MULTI-CASE, Y GUARDA QUE ALGO QUEDA

Dro Soft acaba de poner a la venta en nuestro país un "periférico" de lo más práctico. Veréis, se llama "Multi-Case", llega **bajo el sello de Logic 3** -que es una marca de las más conocidas en el sector- y podéis utilizarlo para llevar vuestras consolas de un lugar a otro, sin que haya que temer por su "vida". El "Multi-Case" saldrá a la calle con un precio muy atractivo**, 3.390 pts**, y en su interior podrán hallar refugio vuestras Super Nintendo, N.E.S., Mega Drive y Master System. Así que ya sabéis, si queréis ir a casa de un amigo a jugar con la consola, olvidaos de llevarla bajo el brazo, porque eso es de otros tiempos...

¡MÁS ACCIÓN, DAME MÁS ACCIÓN!

¡Vale, chaval! Si lo que quieres es acción, lee esto. Sega acaba de poner a la venta un **adaptador para cuatro jugadores,** que permite a tu Mega Drive pelearse hasta **con 8 a la vez.** Así es, porque el **SEGATAP** se conecta a la consola por una de las entradas del pad, con lo que la otra queda más que libre.

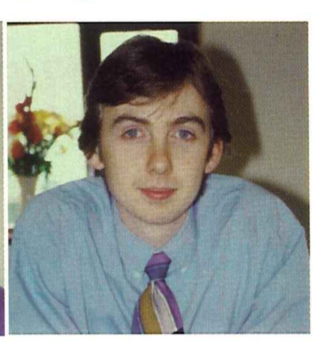
Este atómico adaptador, que para más señas vais a poder poner en práctica con «Wimbledon Tennis», «Gauntlet IV» o «Ultimate Soccer» (hasta 8 jugadores), sale a la calle a un precio demoledor: **4.990 pts (iva incluido).** Además, en breve podréis gozar de **«Columns 3»**, una reversión del clásico que hace años salió para Mega Drive, y que ahora tiene intención de atraparos con una opción salvaje: permitirá hasta cinco jugadores simultáneos.

Ya sabes, chaval, apúntate a la revolución.

«Micro Machines», «Fantastic Dizzy»...

LOS SECRETOS DE LOS MAESTROS





¿Quién no conoce cualquiera de estos superadictivos juegos? Pues de estos y otros muchos cartuchos podemos disfrutar gracias al portentoso talento de los hermanos Darling. Y de su compañía, "Codemasters".

La meteórica carrera de los **hermanos Darling** en el mundo de la programación comenzó a principios de los ochenta, cuando fundaron su primera compañía. Seis años más tarde, David y Richard se asociaron con su padre para **fundar "Codemasters"**, que se ha convertido en una de las compañías líderes de la programación.

Uno de sus mayores inventos ha sido **el "Game Genie" para Nintendo**. Este ingenio permite, mediante códigos, añadir vidas o mejorar la barra de energía de los video juegos.

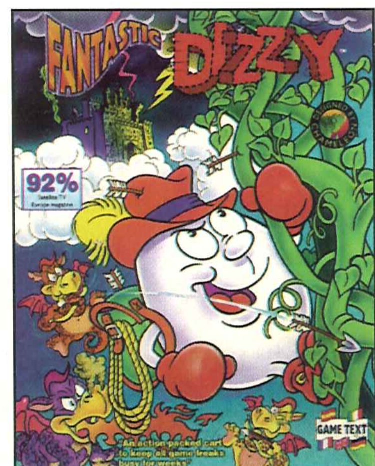
Los hermanos Darling han conseguido que Codemasters reuniera uno de los mejores equipos, con 80 colaboradores y 40 personas en plantilla. Con él, aunque ha lanzado productos para todos los formatos, ha brillado especialmente en el mercado de las consolas. Como muestra, basta señalar títulos como «**Micro Machines**» **y** «**The Fantastic Adventures of Dizzy**», ambos para N.E.S., que fueron número uno en las listas inglesas.

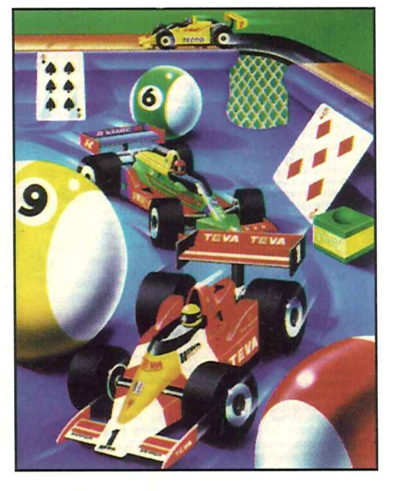
De momento, la línea de lanzamientos de la compañía sigue su curso con verdaderos bombazos. Entre los más esperados para el 94, se encuentra «**Excellent Dizzy Colellection**» para N.E.S., M.S., G.G., M.D., Amiga y PC. Este juegazo verá la luz en marzo, al igual que «**Dino Riders**» para M.D. «Stunt Kids» y «**Bignose Freaks Out**», ambos para N.E.S.

Sólo hasta enero tendremos que esperar para disfrutar de «**Metal Man**» y «**Team Sports USA**» para los 8 bits de Nintendo o «**World Cup Soccer**» para M.D.

Un poco más tarde llegará el explosivo «**Firehawk**» para N.E.S., aunque con unos gráficos que envidiaría cualquier juego para 16 bits.





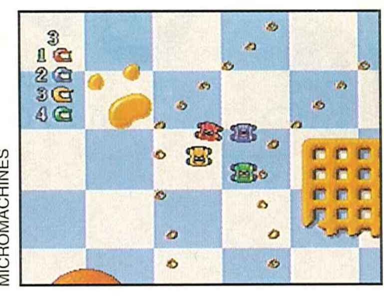




COSMIC SPACEHEAD



THE FANTASTIC DIZZY



MICROMACHINES

SE HAN JURADO ODIO ETERNO

Y SOLO PUEDE QUEDAR UNO

LLEGA EL COMBATE DEFINITIVO

EN 24 MEGAS DEVASTADORES





En Pantalla

¿HA TENIDO ACCLAIM BUENA VISTA?

¿Sorprendidos por el titular? La verdad es que la cosa tiene su gracia, de verdad. Aunque aún son rumores sin confirmar, resulta que Acclaim -la compañía de «Mortal Kombat» y «Alien 3»- está pensando en introducirse en España a través de **una compañía neófita en este mundo de consolas**, pero con gran experiencia en el sector del vídeo. Tal y como apuntaron varios representantes de Acclaim que se pasaron por nuestra redacción, entre ellos **Rod Cousens** (su presidente), es bastante posible que **Buena Vista** pase a ser distribuidora de sus cartuchos en nuestro país.

Esperaremos a ver si la noticia se confirma. Y si es así, que sea para bien.





YA ES MÁS QUE UNA TIENDA

La popular y consolera cadena de venta por correo **Mail VxC** acaba de batir todo un récord. Con las dos nuevas tiendas que recientemente ha inaugurado en Alicante y San Sebastián, suma la mágica cifra de **14 comercios** en toda España.

Mediante un oportuno sistema de franquicias, lo que empezó llamándose Mail Soft y siendo una pequeña tienda en la madrileña calle de la Montera, ha terminado por instalarse en prácticamente toda España, y por especializarse completamente en el tema del videojuego. Nuestras sinceras felicitaciones, Mail, por haber alcanzado ese número de tiendas. Y que sigáis así.

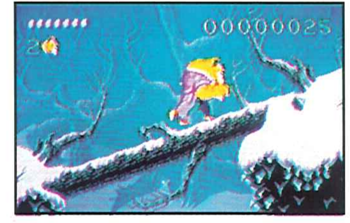
Bueno, antes de terminar, vamos a comentaros las direcciones de los dos nuevos Mail VxC. El primero está **en Alicante, en la Calle Padre Mariana, 24.** Y el otro se ha ido hasta **San Sebastián,** concretamente hasta la **Calle Autonomía, 3.**

¡Al rico cartucho para el niño y la niña!

«BEAUTY AND THE BEAST»

¿Quién no ha oído hablar de esa joya de Disney titulada **"La Bella y la Bestia"?** Pues ahora podréis disfrutar de ella en vuestra **Mega Drive.**

Lo más interesante de este nuevo cartucho, aparte de su calidad técnica, es la posibilidad de elegir entre dos juegos distintos. Para los más tranquilos, **«Beauty and the Beast: Belle's Quest»** tiene como protagonista a Bella, que deberá abrirse camino por los distintos escenarios de la aventura, hasta encontrar a su padre. Sin embargo, **«Beauty and the Beast: Roar of the Beast»** tiene más elementos de acción y a la Bestia como protagonista. Vuestro objetivo será esta vez reunir los objetos necesarios para volver a convertiros en una persona.





A TODO MARSHAL

Por JC Kid & Marshal M. Rosenthal

Bienvenidos a esta sección, que recoge las noticias más sabrosas del mundo de las consolas. Por ejemplo, que STD ha sacado a la luz periféricos como **Handy Gear**, una funda impermeable y resistente a los choques, o un supermando de 6 botones para la Mega Drive llamado **SG ProgramPad2,** que lleva programados todos los movimientos especiales de los juegos más chachis.

Los seguidores de Nintendo tendrán su compensación con un despampanante joystick, **el SN Programmable,** que incluye un completo juego de botones y mandos, más una palanca de juego que permite funciones como el autofuego "con manos libres" o el movimiento a cámara lenta, y lleva memorizados **29 movimientos especiales.**

En cuanto a las **recreativas**, hay que resaltar la presentación en olor de multitiudes del Super Street Fighter II de Capcom, el Saturday Night Slam Masters, de "los reyes del mamporro" y del Cybersled, de Namco. Tres auténticas maravillas.

Otro esperadísimo lanzamiento era **el del 3DO,** que por fin se ha producido. Lástima que se haya puesto a la venta por la friolera de **700 dólares** (unas 84.000 pesetas), con sólo dos discos "de regalo", una demostración y un simulador de vuelo. Además, necesita un módulo para sus funciones de vídeo, y eso cuesta **otros 300 dólares** (unas 36.000 pesetas). Con estos precios...

Aquí Hay Movida

RAP! RAP!

¡RAP RAP! RAP!

De nuevo, te toca bailar con los más feos.
Y esta vez, en su propio mundo.

ToeJam&Earl

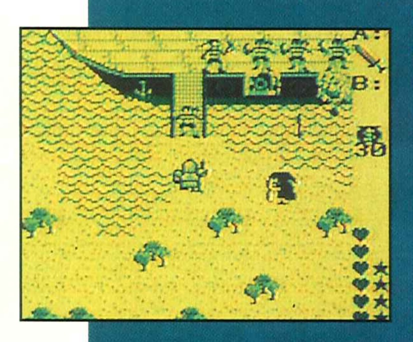


Unitros

Un clásico "rolvolucionario"

«ULTIMA: RUNES OF VIRTUE II»

Con todo el sabor de lo clásico y el atractivo de la novedad, llega **a Game Boy, de la mano de FCI, «Ultima: Runes of Virtue II»,** aquel inmortal programa de ordenador que hizo furor entre todos los fanáticos del rol. En esta nueva versión, tendréis toda la acción que contienen los mejores cartuchos de este género, dentro de unos fascinantes escenarios. Otro detalle interesante es que podréis compartir vuestras emociones con otro jugón y **grabar vuestras partidas** con una pila.

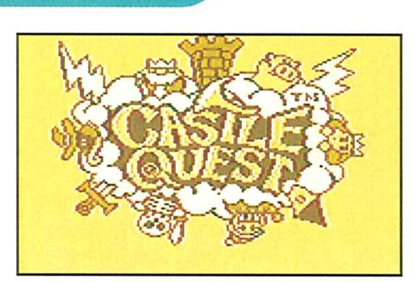


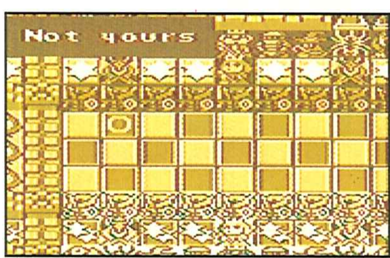
Alta estrategia en tu portátil

«CASTLE QUEST»

De la mano de Hudson Soft llega **a la portátil de Nintendo** uno de los cartuchos más intelectuales y originales de los últimos tiempos: «**Castle Quest**». En él tendréis como objetivo devolver la paz al desolado reino de Jokerina, mediante una **insólita partida de ajedrez** en la que deberéis derrotar sucesivamente **a los 24 reyes enemigos.** El más astuto de todos ellos es Baron, el temible Señor de los Magos, conocedor de todas las tácticas y triquiñuelas habidas y por haber.

Pero ahí no acaba la cosa. Una vez que hayáis dado "jaque mate" a todos los reyes del mal, tendréis que someteros a los caprichos de la diosa Fortuna, jugando a la ruleta. Para colmo de diversión, podréis **utilizar la Game Link** y librar un combate mano a mano con ese petimetre de vuestro vecinito...

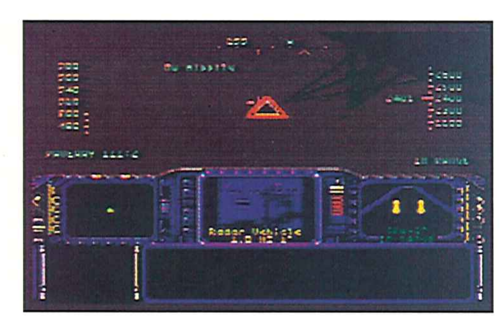




El relámpago de la noche

«F117 NIGHT STORM»

Una buena noticia para los amantes de los simuladores de vuelo. **Electronic Arts** os hará llegar **el próximo mes de enero el «F117 Night Storm» de Mega Drive,** un cartucho en el que podréis vivir la inolvidable experiencia de pilotar el Stealth Bomber, uno de los aviones de combate más modernos del mundo.



Este simulador os ofrece **dos modos de juego: arcade y campaña**. En el primero, elegiréis el número de objetivos que queréis destruir, mientras que en el segundo tendréis que ir cumpliendo todas las misiones que os encomienden. Además, «F117 Night Storm» presenta algunas innovaciones técnicas impresionantes, como el **sistema de dirección de misiles por rayos láser o la ayuda en vuelo**.

NO HABRÁ LANZAMIENTOS NEO GEO AL MENOS HASTA FEBRERO

El distribuidor oficial **de Neo Geo-SNK** en nuestro país, **Siscomp Games,** nos ha confirmado que a causa de un incendio en una gigantesca nave de uno de sus proveedores, al menos hasta febrero no tendremos producto nuevo que llevarnos a nuestras súper máquinas.

Por otro lado, **el esperado CD Rom para Neo Geo** estará, muy probablemente, esta primavera en las tiendas. No sabemos el precio, ni la tecnología que usará, pero lo que sí sabemos es que será atómica y que los compactos que utilice serán más baratos que los actuales cartuchos.

Un nuevo rumbo para los 16 bits

FREEWHEEL

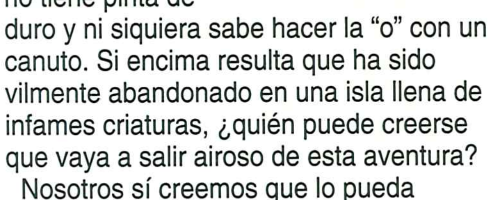
La firma británica **SpectraVideo** ha sacado a la luz **un nuevo periférico**, que está llamado a dar una renovada dimensión a todos los juegos de carreras **para Mega Drive y Super Nintendo**. Su nombre es Freewheel, y se trata de **un fantástico volante** que una vez conectado a la consola os permitirá no sólo controlar la dirección del vehículo, sino también su aceleración y frenada. Los interruptores sensitivos angulares os darán un control exacto de vuestros movimientos, y harán que os sintáis como si estuvierais a los mandos de un verdadero bólido de Fórmula 1. De esta manera, ¡se acabó ya aquello de mover el pad a derecha e izquierda imaginando que es un volante!

En Pantalla

Un canijo con pretensiones
«LESTER THE UNLIKELY»



El personaje de este nuevo cartucho **de Super Nintendo** no da la talla de los grandes héroes. No es musculoso, no tiene pinta de duro y ni siquiera sabe hacer la "o" con un canuto. Si encima resulta que ha sido vilmente abandonado en una isla llena de infames criaturas, ¿quién puede creerse que vaya a salir airoso de esta aventura?

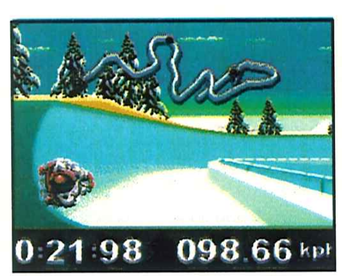


Nosotros sí creemos que lo pueda conseguir, siempre que cuente con vuestra ayuda en el transcurso **de los 20 niveles** de que consta el juego. Y más aún sabiendo que al final le espera como recompensa la mano de la hermosa princesa de la jungla...

En la programación de este cartucho se ha utilizado l**a técnica Geek-O-Vision,** que traslada a la pantalla los movimientos previamente filmados de un actor.

Más alto, más fuerte, más divertido
«WINTER OLYMPIC GAMES»

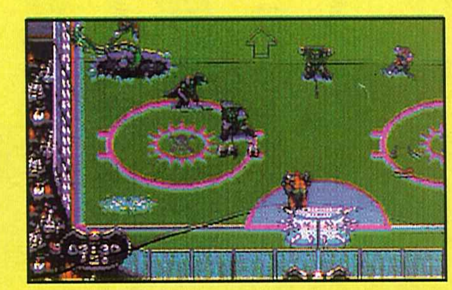
Si hace un par de meses anunciábamos un auténtico bombazo para Mega Drive -la presentación de Winter Olympics-, ahora tenemos la satisfacción de comunicaros la aparición de su correspondiente **versión para Super Nintendo.** Este cartucho os tendrá al borde del ataque de nervios, a lo largo de **10 pruebas** que forman parte del calendario **de deportes de invierno**. Cuatro jugadores simultáneos, elección entre participantes de 16 naciones diferentes, 3 niveles de dificultad y 8 idiomas son algunas de sus virtudes.





No sufráis los usuarios de la portátil, porque también se está preparando una **versión para Game Gear** de esta nevada joya deportiva.

"Segamos" contigo
«MUTANT LEAGUE HOCKEY»



Para los amantes del garrotazo en forma de ciencia ficción, **Electronic Arts** tiene preparada una espeluznante sorpresa: **Mutant League Hockey para Mega Drive**. Este desternillante y futurista cartucho verá la luz **a principios del 94**, y presenta un total de 23 equipos en lucha por demostrar más mala uva y antideportividad que ningún otro.

Gracias a un artilugio llamado **"Puck Cam",** podréis contemplar la repetición de los castañazos más interesantes de cada período. ¡Ah! y además «Mutant League Hockey» es totalmente compatible con el nuevo adaptador **4 Way Play** de Electronic Arts para cuatro jugadores.



····· PRONTO, EL JUEGO MÁS RÁPIDO DE SEGA ·····

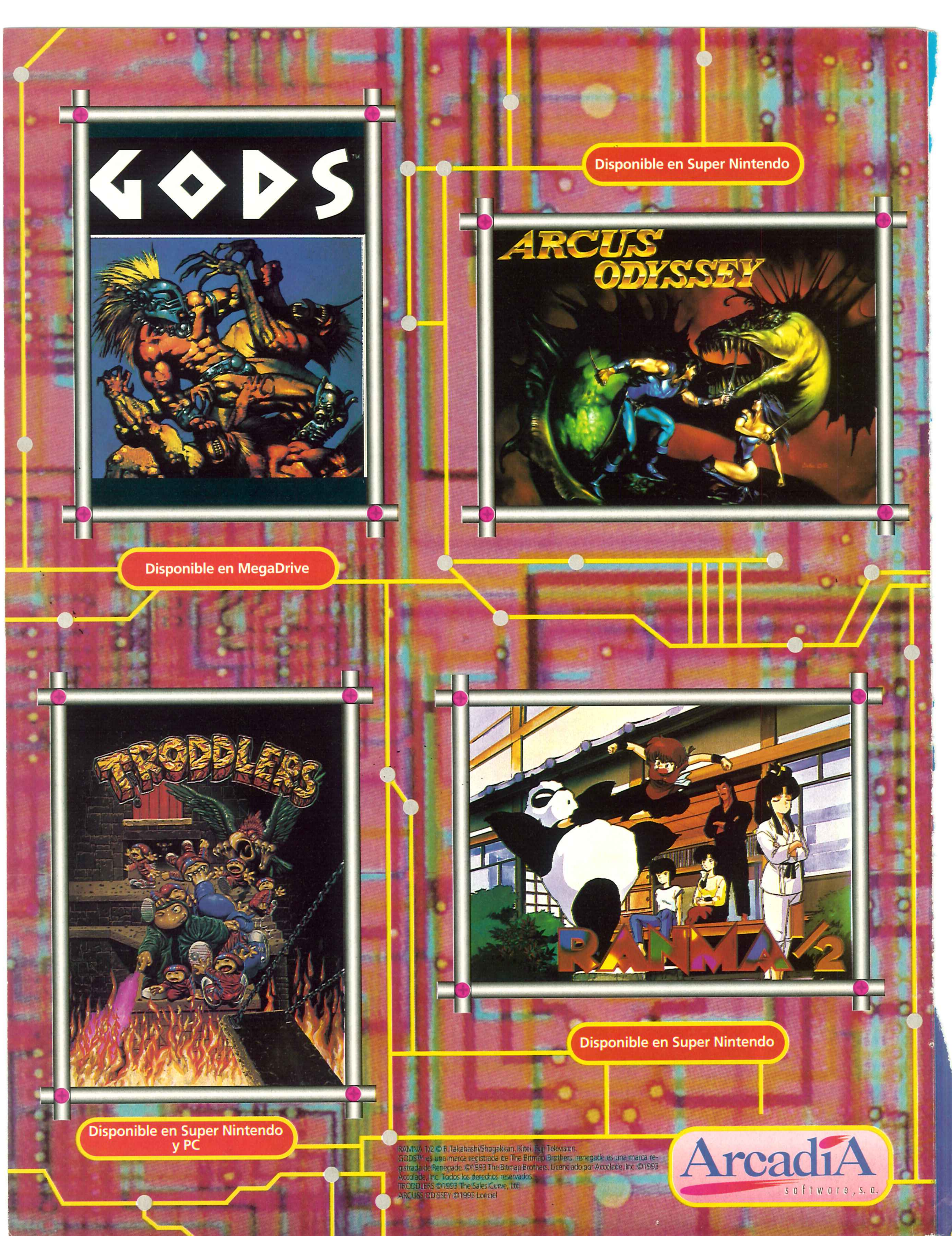
«**Virtual Racing**», ése es el nombre del juego más rápido y mejor hecho de Sega. Estará **en abril a la venta,** pero nosotros os anticipamos, como siempre, qué diablos va a hacer de este pedazo de arcade maquinero todo un señor cartucho. Para empezar, su fuerte impacto en las recreativas de turno. ¿Quién no se ha echado una partidita a este imprescindible juego de autos? Para continuar, su apariencia. **Es poligonal** -al estilo «Starwing»- y muy, muy cuidado. Gracias al chip que lleva incorporado (**SVP o Sega Virtua Processor**) puede alcanzar velocidades que **rondan los 25 Mhz** (más veloz que el Mega CD) lo que es toda una pasada. Y terminamos. Es colorista, atractivo, y pronto llegará al número 1 en las listas de venta y éxitos.










GODS™
Disponible en MegaDrive
Disponible en Super Nintendo
ARCUS ODYSSEY
TRODDLERS
Disponible en Super Nintendo y PC
RANMA 1/2
Disponible en Super Nintendo
RAMNA 1/2 © R.Takahashi/Shogakkan, Kitei, Fuji Television.
GODS™ es una marca registrada de The Bitmap Brothers. renegade es una marca registrada de Renegade. ©1993 The Bitmap Brothers. Licenciado por Accolade, Inc. ©1993 Accolade, Inc. Todos los derechos reservados.
TRODDLERS ©1993 The Sales Curve, Ltd.
ARCUSS ODISSEY ©1993 Loriciel
ArcadiA
software, s.a.

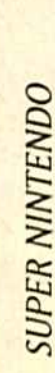
DRAGON

El Mito Sigue Vivo

Bruce Lee no ha muerto. Al menos, no lo ha hecho para los miles de admiradores con que aún cuenta esta mítica figura de las artes marciales. Como su recuerdo aún sigue presente, se está preparando «Dragon» una película y un juego basados en su vida.

Pero vayamos a lo que realmente nos interesa, es decir, al juego, porque de la película ya tendréis suficiente información en revistas y programas especializados en esa materia. Se trata de dos sensacionales cartuchos para Super Nintendo y Mega Drive, que están basados en las habilidades de Bruce Lee. Acerca de ellos os podemos decir que se nos avecina un auténtico bombazo en forma de "beat-'em-up", con el sello inconfundible de Virgin Interactive Entertainment. Virtudes no le faltan para enganchar al más tranquilo de los consoleros. Por ejemplo, ya no podréis tener la excusa de que los juegos de lucha no se os dan bien, puesto que la propia inteligencia artificial del juego igualará el nivel de vuestros adversarios al que demostréis vosotros mismos. Es decir, que os enfrentaréis a ese vecino vuestro que es tan mañoso para estos temas en total igualdad de condiciones. Y no sólo eso: para que no haya lugar a la monotonía, el estilo de juego de los

MEGA DRIVE





Con un cartucho como Dragon, podréis ejecutar todos los magistrales golpes de que era capaz el mismísimo Bruce Lee. Si alguno no aparece, olvidaos de seguir buscándo lo Es imposible. ¡Verlo para creerlo!

"matones" que aparezcan a lo largo de la partida, será variable. De este modo,dependiendo de si lucháis agresivamente o con suma cautela, la máquina decidirá si se pone a la defensiva o por el contrario se lanza a un ataque sin tregua.

Por otra parte, todos los aspectos del cartucho se han cuidado al máximo para dar una sensación total de realismo. Hasta ahora, en muchos juegos se ejecutan golpes y movimientos increíbles, imposibles de ver en la vida real. En Dragon no

«Dragon» está dispuesto a convertir a la Mega Drive y a la Super Nintendo en el escenario perfecto para que el genio de las artes marciales, Bruce Lee, pueda mostrar todo su poderío. Valdrá la pena comprobarlo.



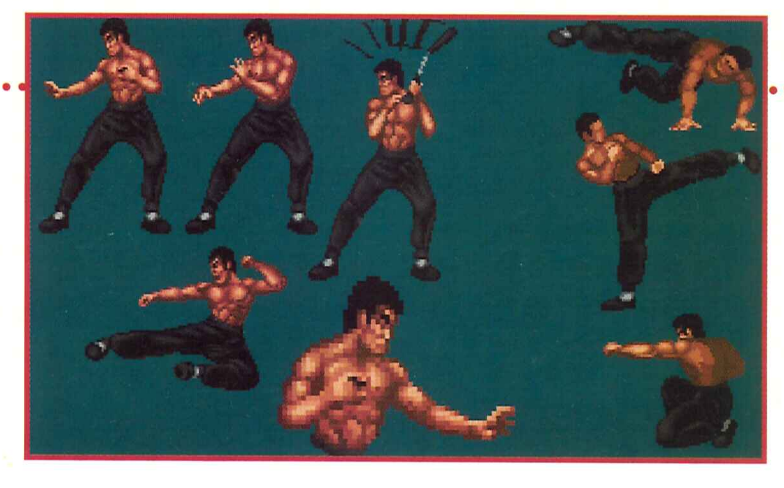
SUPER NINTENDO



MEGA DRIVE

Seguro que a ninguno de vosotros le gustaría ir a un restaurante y encontrarse un cocinero con tan malas pulgas. ¡Total, por decirle que se había pasado con la sal...!

encontraréis ningún golpe que no se pueda realizar... o al menos que un genio en la materia como era Bruce Lee no supiera ejecutar. Al fin y al cabo, viene a ser prácticamente



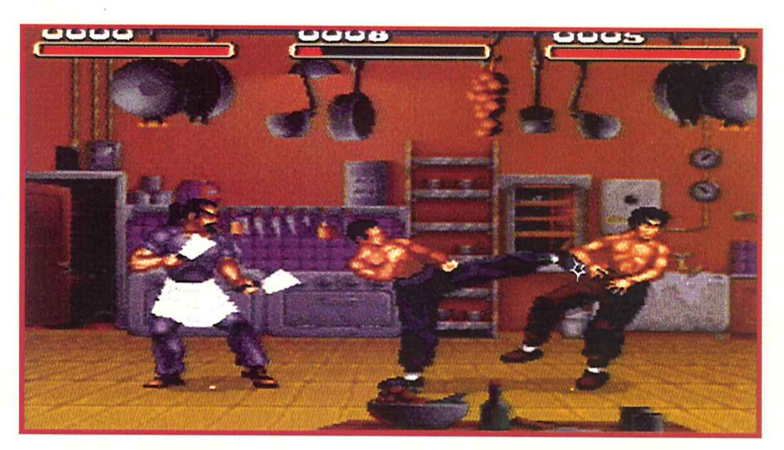
¡Vaya exhibición la de este pillastre! Con este repertorio de golpes y movimientos, cualquiera le lleva la contraria a Bruce Lee. Todo esto lo podréis hacer pronto en Super NES y Mega Drive.

lo mismo, ya que este súper maestro de las artes marciales sabía hacer cosas imposibles para cualquier mortal. Si no nos creéis, id a ver alguna de sus películas y lo podréis comprobar por vosotros mismos.

Pero el realismo del juego no sólo viene dado por los movimientos de los personajes, sino también por los decorados y los objetos que aparecen a lo largo de su desarrollo. En cuanto a la presentación, no es muy diferente a la que estamos acostumbrados a ver en los juegos de lucha uno contra uno, pero eso no quita para que no sea realmente espectacular e interesante. Lo que aún no está decidido, es de qué manera interactuarán los personajes con el decorado, pero no os lo vamos a contar todo tan pronto, caramba... En todo caso, ya podéis prepararos para convertiros en unos auténticos Bruce Lee.



MEGA DRIVE



SUPER NINTENDO

Entrevistamos a los programadores de las versiones de Super Nintendo y Mega Drive.

RONALD PIEKT: "DRAGON VA A SER EL JUEGO MÁS RÁPIDO DE LA HISTORIA"



Ronald Piekt y Dave Chapman son los artífices de las versiones para 16 bits de la película sobre la vida de Bruce Lee. Aquí los tenemos charlando amigablemente con nuestro corresponsal Derek de la Fuente.

Sin lugar a dudas, Dragon va a ser una de las más impresionantes conversiones de la próxima temporada consolera. Con la garantía de calidad de Virgin y el buen hacer de dos expertos programadores como Ronald Piekt Weeserik (Super Nintendo) y Dave Chapman (Mega Drive), se podrá comprender un poco mejor el bombazo que se nos avecina. Démosles, pues, la palabra.

HOBBY CONSOLAS: ¿Qué diferencias encontráis con respecto a otros juegos de lucha?

D.C.: Si lo comparamos con Street Fighter, Dragon se diferencia en que pueden luchar uno o dos jugadores contra un solo enemigo, lo cual supone un gran aliciente. Por otra parte, la presentación no se sale de lo habitual, puesto que hemos introducido la típica barra de energía y hay que anular la del enemigo para derrotarle, pero también hay algunos aspectos verdaderamente novedosos. Si nos fijamos en otros juegos de lucha, vemos que les falta realismo en el sentido de que ofrecen fuentes de energía inverosímiles y algunos movimientos imposibles. Dragon tendrá movimientos absolutamente realistas, aunque para ejecutarlos habrá que hacer uso de los múltiples recursos de Bruce Lee. En definitiva, la atmósfera del juego será mucho más real, tanto como la vida misma, sin monstruos extraños, bolas de fuego, etc.

> **"La magia de Dragon es que se ajusta fielmente a la vida misma. A diferencia de la mayoría de los juegos de lucha, todos los movimientos que contiene son absolutamente reales".**

La animación será mucho más fluida de lo normal, ya que hemos utilizado imágenes digitalizadas de personas reales en movimiento para asegurarnos de que todo saliera bien. Estas secuencias no aparecen en el juego, pero nos han sido muy útiles. Tratándose de un cartucho para consola, algunos de los movimientos podrán parecer un poco irreales, pero en todo caso son posibles.

Además, Dragon es un juego de una gran intensidad gráfica. La versión de Mega Drive tendrá 16 megas en toda regla. Hay más de 100 cuadros de animación por cada enemigo. En algunos niveles habrá una cierta interacción con el decorado, pero según la ficha técnica del juego, no se podrá dar puñetazos a las paredes, emprenderla a patadas con las bocas de riego, etc.

H.C.: ¿Qué más sorpresas esperan al jugador de Dragon?

R.P.: Este va a ser el juego más rápido nunca visto en consola. La inteligencia artificial del juego hace que el nivel de los enemigos se adapte al del jugador.

Una de las principales virtudes de Bruce Lee era que siempre estaba dispuesto a aprender golpes nuevos, y eso es precisamente lo que hará a lo largo del juego.

Eso le vendrá muy bien para su enfrentamiento final con el temible Phantom, que será la escena más emocionante de todo el juego y la que ponga el broche de oro. ¡Totalmente impresionante!



¡El más voraz,
el más furioso...
el más diablo
de TazMania!
BOTTOMLESS PIT AHEAD
TAZ MANIA
PANTALLAS VERSION SUPERNINTENDO
T•HQ International
Original Nintendo Seal of Quality
GAME BOY
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION
TAZ–MANIA CHARACTERS AND LOGOS ARE TRADEMARKS AND COPYRIGHT OF WARNER BROS., A DIVISION OF TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993
T•HQ INTERNATIONAL™ IS A REGISTERED TRADEMARK OF T•HQ INC. © 1993
T.HQ INC SOFTWARE © 1993 SUNSOFT OF AMERICA
NINTENDO ®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
Su padre, su hermana Molly y el pequeño JAke se han perdido. TAZ, la criatura más hambrienta y revoltosa del barrio ha perdido a su amada familia. Todos han sido secuestrados… ¡y el rescate sólo depende de TAZ!
Juega con TAZ–MANIA y lleva a tu joven heroe por miles de correrías si límite a través de la jungla y el desierto hasta encontrar a su familia. Evita terribles obstáculos y también a tus terribles enemigos.
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61

¡Consigue un alucinante viaje a Disney World!

Disney World, Orlando, Miami • Disney World, Orlando, Miami •

Regalamos un viaje de una semana para cuatro personas



BASES CONCURSO VIAJE A DISNEY WORLD

1º.Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que cumplan los siguientes requisitos:

a) Enviar el Cupón de Participación debidamente cumplimentado (no valen fotocopias), con la respuesta cumplimentada a:

HOBBY PRESS,S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid

b) Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO VIAJE DISNEY WORLD

2º.Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de Noviembre de 1.993 al 1 de Enero de 1.994.

3º.La elección de los ganadores se realizará el 5 de Enero de 1994.

4º.De entre todas las cartas recibidas y correctas se elegirá UNA CARTA que será premiada con un viaje a Disney World, (Orlando, Estados Unidos de América) para cuatro personas.

Se elegirán, así mismo, CINCUENTA CARTAS más, que serán premiadas con una camiseta de HOBBY CONSOLAS. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.

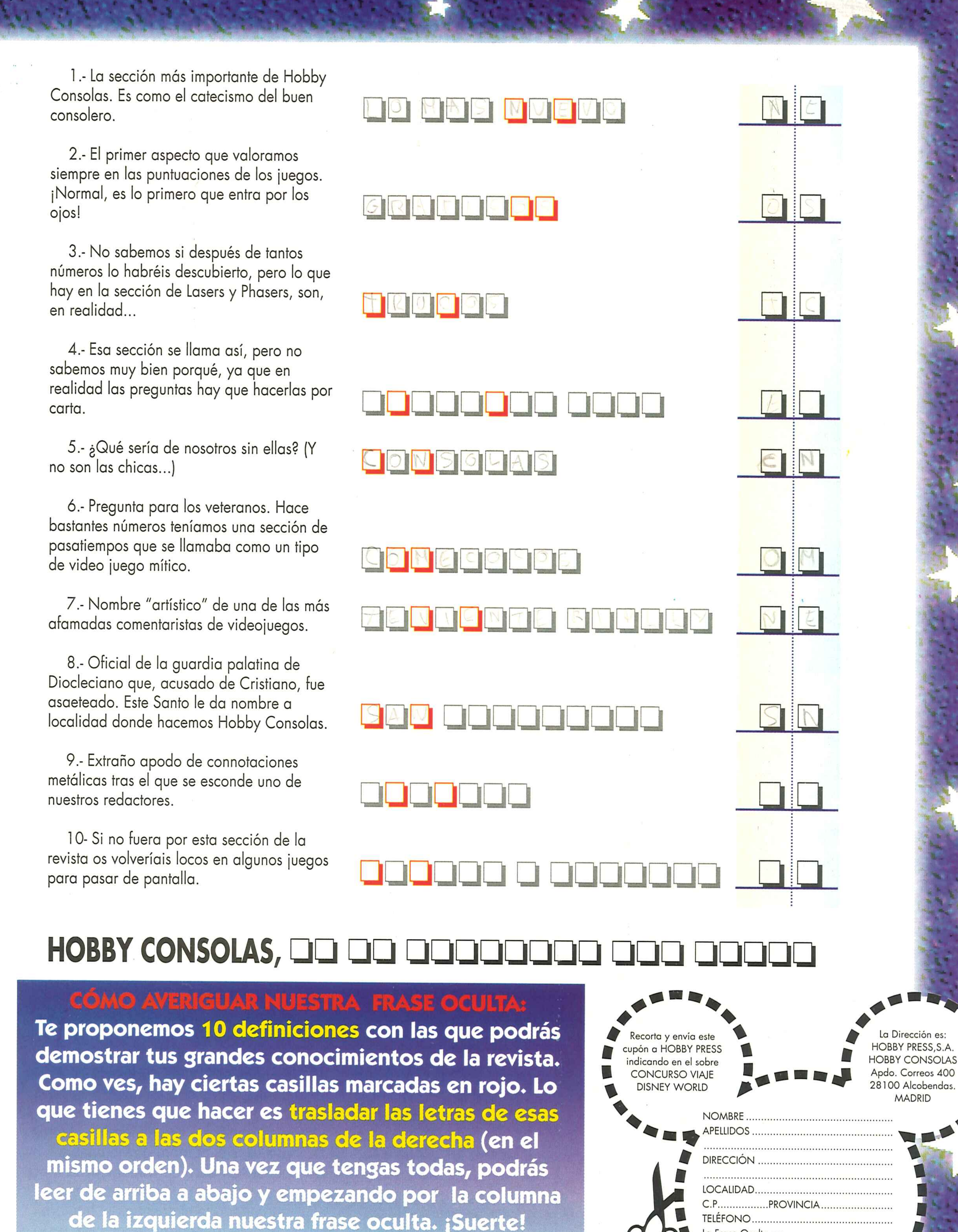
5º .El viaje a DISNEY WORLD incluye: Viaje en avión (ida y vuelta) para cuatro personas; Traslados Aeropuerto - Hotel - Aeropuerto; Alojamiento en Hotel (2 habitaciones) durante 5 noches; Visitas y admisiones a Seaworld, Epcot Center, Disney World, MGM y Florida Mall; Seguro turístico de viaje.

6º.El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

7º.Los resultados de este concurso se publicarán en el número de Febrero de la revista.

8º.El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

9º.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso.



1.- La sección más importante de Hobby Consolas. Es como el catecismo del buen consolero.

2.- El primer aspecto que valoramos siempre en las puntuaciones de los juegos. ¡Normal, es lo primero que entra por los ojos!

3.- No sabemos si después de tantos números lo habréis descubierto, pero lo que hay en la sección de Lasers y Phasers, son, en realidad...

4.- Esa sección se llama así, pero no sabemos muy bien porqué, ya que en realidad las preguntas hay que hacerlas por carta.

5.- ¿Qué sería de nosotros sin ellas? (Y no son las chicas...)

6.- Pregunta para los veteranos. Hace bastantes números teníamos una sección de pasatiempos que se llamaba como un tipo de video juego mítico.

7.- Nombre "artístico" de una de las más afamadas comentaristas de videojuegos.

8.- Oficial de la guardia palatina de Diocleciano que, acusado de Cristiano, fue asaeteado. Este Santo le da nombre a localidad donde hacemos Hobby Consolas.

9.- Extraño apodo de connotaciones metálicas tras el que se esconde uno de nuestros redactores.

10- Si no fuera por esta sección de la revista os volveríais locos en algunos juegos para pasar de pantalla.

HOBBY CONSOLAS, __ __ ________ ___ _____

CÓMO AVERIGUAR NUESTRA FRASE OCULTA:

Te proponemos 10 definiciones con las que podrás demostrar tus grandes conocimientos de la revista. Como ves, hay ciertas casillas marcadas en rojo. Lo que tienes que hacer es trasladar las letras de esas casillas a las dos columnas de la derecha (en el mismo orden). Una vez que tengas todas, podrás leer de arriba a abajo y empezando por la columna de la izquierda nuestra frase oculta. ¡Suerte!

Recorta y envía este cupón a HOBBY PRESS indicando en el sobre CONCURSO VIAJE DISNEY WORLD

La Dirección es:
HOBBY PRESS,S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas.
MADRID

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
....
DIRECCIÓN ....
....
LOCALIDAD..........
C.P..........PROVINCIA..........
TELÉFONO..........
La Frase Oculta es:
HOBBY CONSOLAS, ...
....
....

PREVIEW

Luchadores para la Eternidad

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: SEGA
- FECHA DE LANZAMIENTO: ENERO

De la mano de Sega llegará muy pronto hasta Mega Drive un impresionante beat'em up que pretende desbancar a los dos "monstruos" de la lucha: «Street Fighter II» y «Mortal Kombat». 24 megas para un extenso catálogo de movimientos, escenarios de lujo, opciones de todo tipo y un argumento que hará época son algunas de las virtudes de un juego marcará un hito en Mega Drive.

Bienvenidos a mi cámara secreta. Nos encontramos en una época de caos. El mundo está sumido en una profunda desesperación, fruto de la rabia, la crueldad y la incomprensión entre los seres humanos. El curso de la historia se ha desviado, alejándose de todo lo bueno, sin obedecer a una causa concreta, atendiendo simplemente a la caprichosa ironía del destino. Y yo he sido testigo de esa evolución.

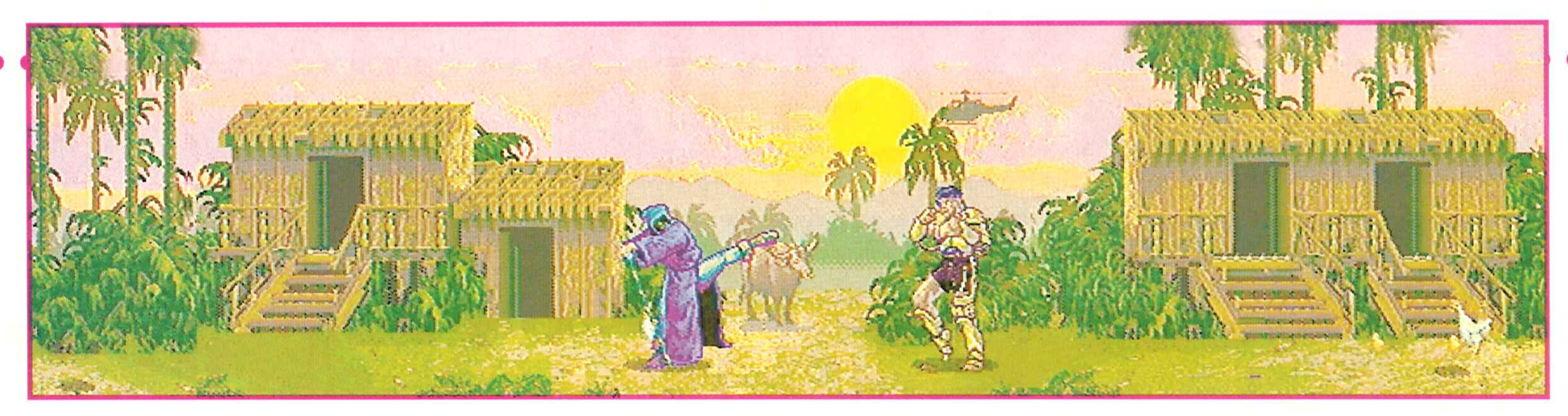
MI deber en esta dimensión fue designado hace miles de años. Estoy aquí para fortalecer el espíritu humano, y enderezar un rumbo que se perdió en la oscura senda del tiempo. Mi objetivo en esta dimensión es encontrar el equilibrio de todas las cosas, un equilibrio entre el bien y el mal, entre la luz y la oscuridad, entre la esperanza y la desesperación...

En mi extensa experiencia, mi mente ha recogido la particular trayectoria de nueve individuos diferentes. De una u otra forma, la prematura muerte de estas nueve personas ha influido negativamente en el futuro de sus semejantes. Todos estos casos han sucedido en situaciones y épocas muy dispares, y sin embargo se enredan en una macabra coincidencia.

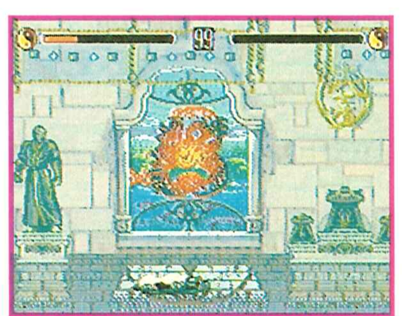
Ahora, tengo la oportunidad de hallar un pequeño pero esperanzador haz de luz entre tanta oscuridad. He rescatado a "los elegidos" de las tenebrosas garras de la muerte, derribando las infranqueables puertas del espacio y el tiempo, para unirlos en una sola dimensión. Uno de ellos puede convertirse en la primera piedra sobre la que construir un futuro mejor. Para ello, he decidido organizar una competición en la que todos los contendientes puedan demostrar cuál de ellos es el más capacitado para ocupar tan privilegiado lugar.

En los combates, todos los participantes podrán hacer uso de sus ilimitadas técnicas de lucha. Incluso se les permitirá elegir el tiempo de cada asalto, y el número de victorias a conseguir para derrotar al adversario. Todo está permitido en un torneo del que depende el destino del hombre .

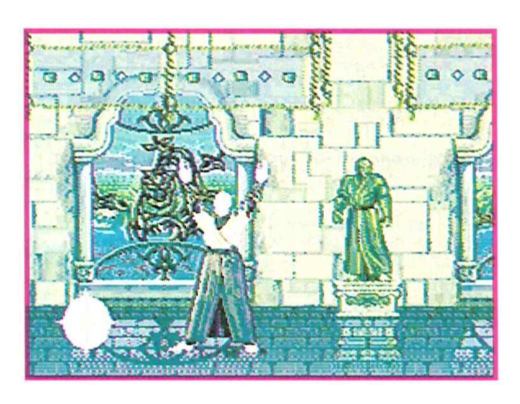
Por cierto, aunque mi nombre es lo de menos, hay quien me conoce como ETHERNAL CHAMPION.







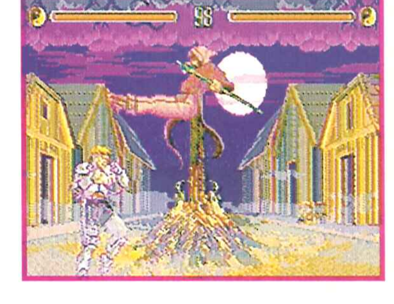


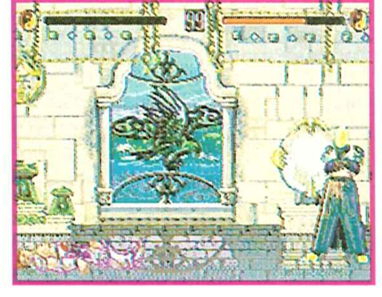


Eternal Champions no será un combate cualquiera. En él participarán nueve temibles luchadores provenientes de otras tantas épocas y países.



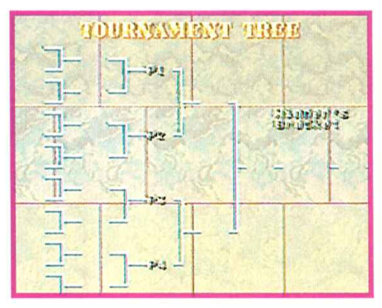




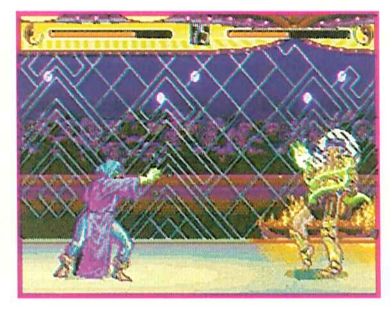


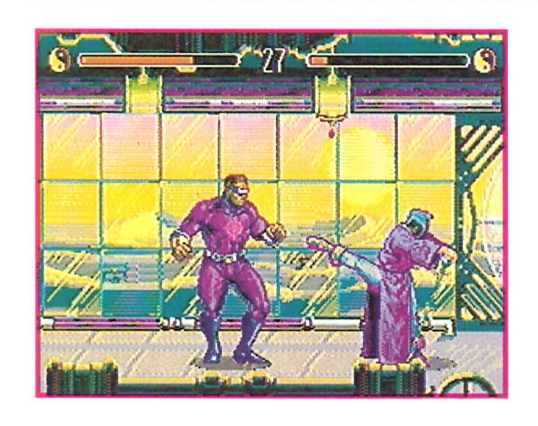


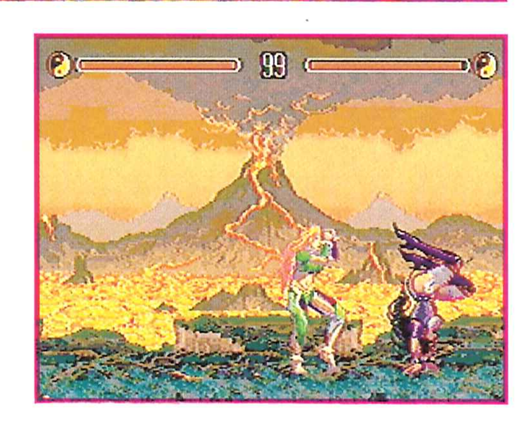


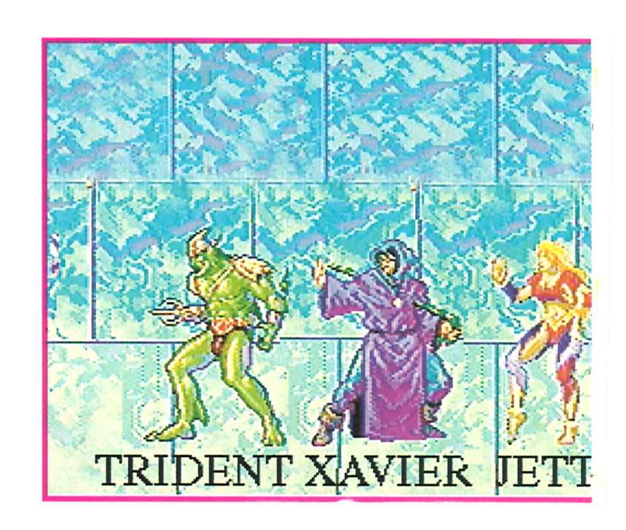




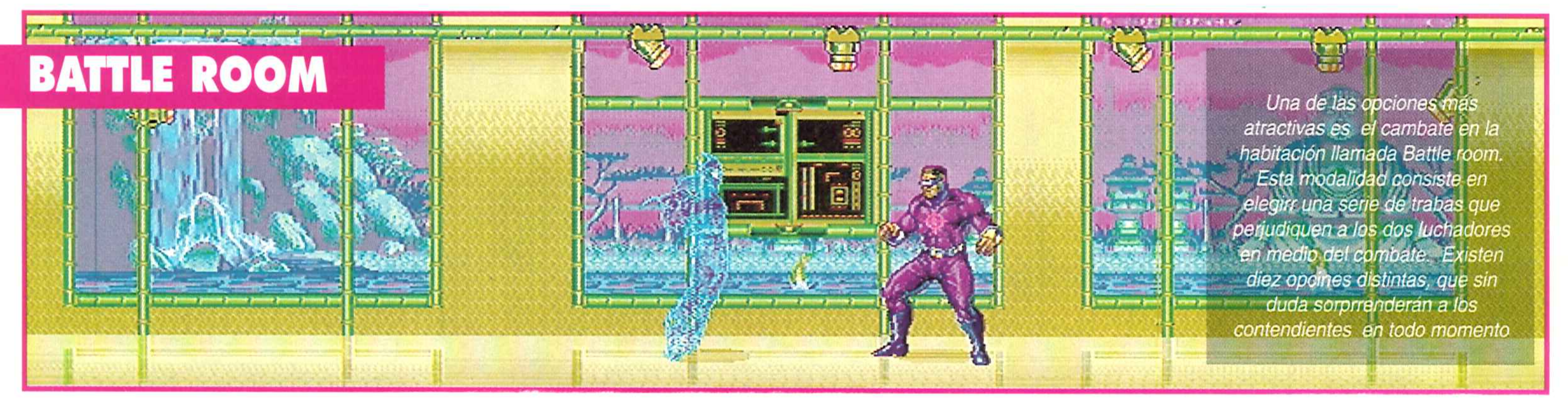








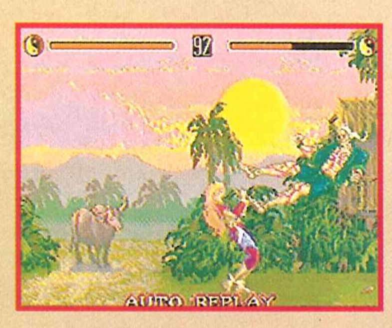
BATTLE ROOM

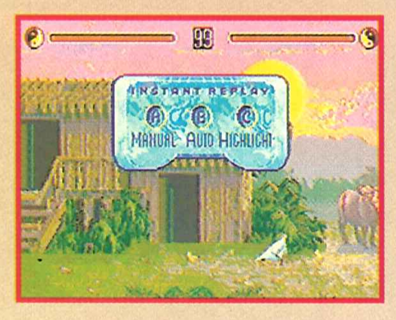


Una de las opciones más atractivas es el cambate en la habitación llamada Battle room. Esta modalidad consiste en elegir una serie de trabas que perjudiquen a los dos luchadores en medio del combate. Existen diez opcines distintas, que sin duda sorprrenderán a los contendientes en todo momento

OPCION REPLAY

Al finalizar cada combate, se ofrece lla posibilidad de visionar la acción al completo,, con el modo "replay". En esta opción se encuentran todas las posibilidades. desde la repetición manual a la automática pasando por un repaso a los mejores golpes. En el modo manual se puede hhacer pasar las imágenes a distintas velocidades, normal, rapida o fotograma a fotoograma.



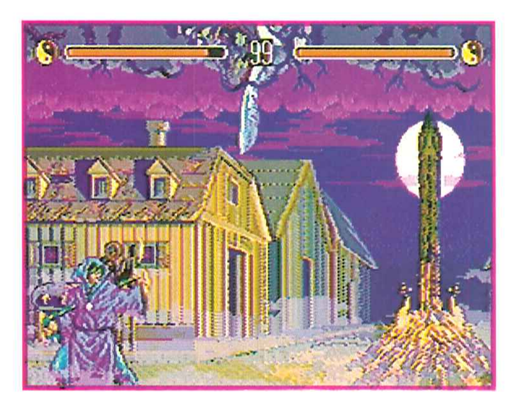


Sega tiene puestas todas sus esperanzas en este título, que puede convertirse en el juego de lucha más vendido de la historia. ¿Lo conseguira?. Pronto lo comprobaremos.













LARCEN

Año: 1920
Pais: U.S.A.

Desde muy joven Larcen estuvo trabajando para la mafia. Sin embargo, antes de morir su perssonalidad cambió.



JETTA

Año: 1899
Pais: Rusia

Su infancia estuvo ligada a un circo. Desde él ayudo a mucha gente en su lucha contra la tiranía del zar.



BLADE

Año: 2030
Pais: Syria

Su trabajo como policia del futuro le permitió descarrgar toda su agresividad. Pero su destino era ayudar a la gente.





TRIDENT

Año: 110 A.C.
Pais: Atlántida

Los romanos obligaron a ttodos los atlántidos a sumergirse en los mares. Trident pudo salvar muchas vi-



SHADOW

Año: 1993
Pais: U.S.A.

Su pertenencia a una banda de asesinos le obligó a matar a víctimas inocentes. su arrepentimiento fue tardío.



MIDKNIGHT

Año: 1967
Pais: Inglaterra

Víctima de una conspiración internacional, este agente de la Interpol fue sometido a un experimento científico.





RAX

Año: 2345
Pais: Canadá.

En su tiempo era uno de los mejores Kickboxers, pero un accidente le convirtió en un hombre-máquina.



XAVIER

Año: 1692
Pais: Francia

Sus descubrimientos fueron la envidia de todos los científicos de la época. Acabó quemado en la hoguera por he-



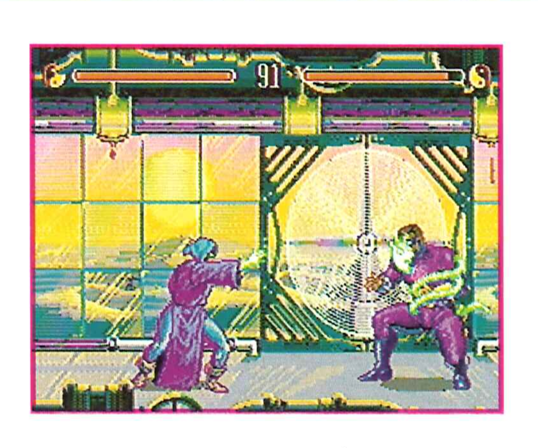
SLASH

Año: 50000 A.C.
Pais: Centroeuropa

Su problema fue ser demasiado inteligente en una época en la que reinaba la fuerza bruta y la sinrazón.

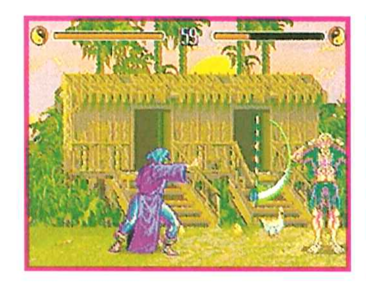
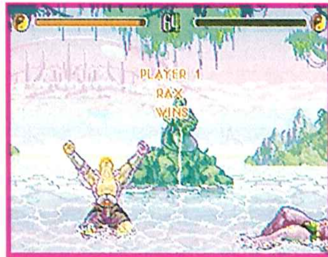


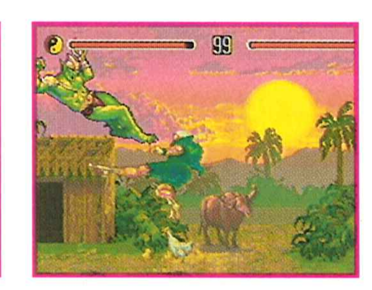
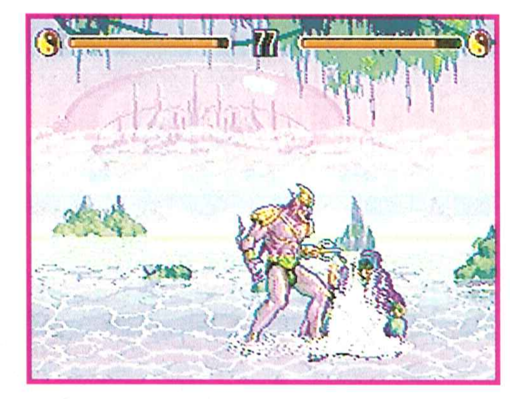






PREVIEW

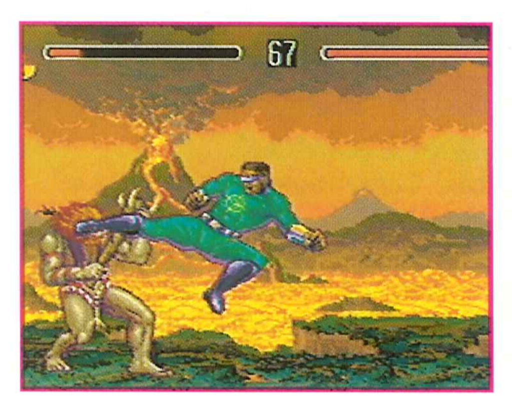





Para el vencedor está reservada la gloria y la vida eterna. Para los perdedores, la desolación y el regreso al lado oscuro de la muerte.

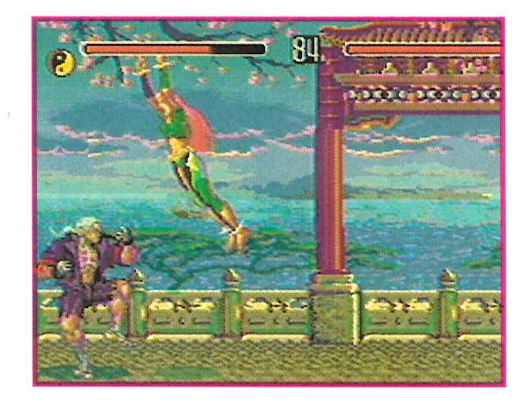







ENTRENAMIENTO

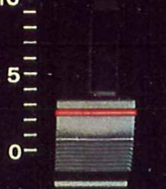
Una buena forma de conocer los golpes básicos de cada luchador y dominarlos a la perfección, es introducirse en la sala de entrenamientos y ejercitar las técnicas más elementales. Hay tres modalidades de entrenamiento, para realizar golpes de todo tipo. En una de ellas e luchadoor podrá enfrentarse al holograma de uno de sus rivales, una buena forma de conocer sus técnicas de lucha.


¿DESDE CUANDO LAS BESTIAS SON INTELIGENTES?

Unitros


HIGH DEFINITION GRAPHICS · STEREO SOUND
16-BIT
POWER — ON
MEGA DRIVE
SEGA


10
5
0
ON
OFF
POWER
VOLUME
RESET



LA MAYOR INTELIGENCIA EN 16 BIT

¿DE QUE SIRVE LA CAPACIDAD, SI NO TIENES POTENCIA?.

¿Te imaginas un coche con capacidad para 20 personas y potencia para transportar sólo 100 kgs?. Ridículo ¿verdad? Hay quienes, al hablar de sus consolas de 16 Bit, presumen de increíble capacidad, resolución, colores en pantalla, sprites, gráficos... pero, olvidan mencionar que es necesario un procesador central adecuado, capaz de coordinar todas esas funciones; suministrar la potencia necesaria e imprimir velocidad para imitar lo más fielmente posible la sensación de realidad de los movimientos en pantalla. MEGA DRIVE incorpora en su CPU (Central Processor Unit) el Motorola 68000. Un procesador gemelo a los utilizados en los ordenadores profesionales. El corazón más potente y rápido del mercado en 16 Bit. Esto unido a un Software más evolucionado y diseñado para producir un efecto multiplicador en las prestaciones de la consola, potencia la diversión hasta límites inalcanzables para otros. ¿Nunca te ha extrañado que sólo MEGA DRIVE posea el único juego que existe en 24 Megas? (Street Figther II-Special Champion Edition). Quizá sea demasiada potencia para otras consolas. Otro ejemplo: Aladino: movimientos a ¡¡60 imágenes por segundo!! frente a las 24 de una animación normal. Y así, hasta más de 300 alucinantes juegos. ¿Quién puede decir lo mismo?.

¿DE QUE SIRVE LA MEMORIA, SI NO TIENES VELOCIDAD?.

La velocidad de procesado determina la capacidad de movimientos de las figuras del juego. En el caso de otras consolas alcanzan "increíbles" cifras: 3,58 Mhz. ¡¡La misma que nuestra MASTER SYSTEM II!!. ¿Te acuerdas cuando eras pequeño?. Mientras que MEGA DRIVE funciona a ...¡¡7,6 Mhz!!. Eso explica por qué los movimientos de los juegos en MEGA DRIVE cobran vida a la velocidad de percepción del ojo humano y los desplazamientos de los sprites (figuras móviles) son endiabladamente naturales. Otras consolas aseguran ser capaces de reunir muchos sprites en pantalla, pero no se mueven con la bastante agilidad para competir con MEGA DRIVE. ¿Lo vas cogiendo?

¿DE QUE SIRVE LA TECNOLOGIA SI NO TIENES FUTURO?.

Sólo MEGA DRIVE puede decir que es una inversión de futuro. Con ella, el CD-ROM es ya una fascinante realidad gracias a MEGA CD, y no, una eterna promesa. Un sistema de juego en soporte digital que unido a MEGA DRIVE marca el inicio de una nueva era y augura infinitas posibilidades de diversión. El siglo XXI ha comenzado y lo ha hecho en la máquina de 16 Bit más inteligente jamás creada para producir emociones. SEGA MEGA DRIVE. Si usas la inteligencia, no puedes elegir otra.

SEGA

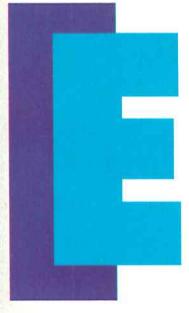
PREVIEW



Sangre Fresca

- **CONSOLA: SUPER NINTENDO, GAME BOY GAME GEAR, MASTER SYSTEM Y MEGA CD**
- **COMPAÑÍA: SONY**
- **FECHA DE LANZAMIENTO: EN BREVE**

El mito de los vampiros y los muertos en vida ha cautivado desde siempre a la Humanidad, dando lugar a infinidad de leyendas. De la tradición oral, se plasmaron en varios libros; después, el cine se ha encargado de difundir diferentes variaciones sobre el mismo tema. Ahora, el Rey de los Vampiros se levanta de nuevo de su tumba, para pasear su alma inmortal por vuestras consolas.



En 1897, el escritor Bram Stoker plasmó, en una novela clásica, la terrible historia de un hombre condenado a vagar por la eternidad. Su alma inmortal le cobraba un oscuro precio: alimentarse de sangre humana.

Partiendo de la referencia real del conde Vlad el "Empalador", originario de Transilvania, Stoker concibió un ser eterno y diabólico, angustiado por su terrible destino, el conde Drácula.

La historia original se convirtió en 1920 en una obra de teatro, y con la llegada del cine, actores de la talla de Bela Lugosi, John Carradine, Christopher Lee, Frank Langella, Jack Palance y, muy recientemente, Gary Oldman, han vestido la capa negra del más universal de los vampiros.

Ahora, por fin, el Amo de las Tinieblas nos invita a adentrarnos en su siniestro castillo, gracias a las versiones que de su historia aparecen para todas las consolas de Nintendo y Sega.

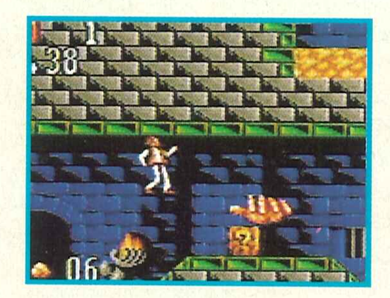
Nos situamos en la Inglaterra victoriana del siglo XIX. Eres Jonathan Harker, un joven inglés enamorado profundamente de la bella Mina. Tus problemas comienzan cuando tu prometida se convierte en el objeto de deseo del conde Drácula, quien no duda en someterla bajo su dominio con un doloroso mordisco que les unirá por medio de la sangre. Con Mina bajo el influjo de la diabólica criatura, sólo te queda una salida: viajar hasta Transilvania para introducirte en los dominios del conde Drácula.

Sólo poniendo fin a su existencia, podrás salvar a Mina del influjo del Mal. El día está a tu favor, pero cuando la noche extiende su manto de oscuridad, el peligro acecha bajo múltiples formas. Drácula y su ejército de criaturas nocturnas, se levantan de la tumba para defender lo que consideran suyo. Tú cuentas con tu osadía, diversas armas y los consejos del doctor Van Helsing, que te ha revelado cómo puedes acabar con este ser demoníaco.

Si aún no te tiemblan las piernas, déjate guiar por el corazón, adéntrate en la guarida del conde Drácula y enfréntate al mismísimo Señor de las Tinieblas. Y recuerda que de tu victoria depende, no sólo tu vida, sino también la paz eterna de tu alma.

GAME GEAR

Las criaturas de la noche llegan a la portátil de Sega en una aventura plagada de plataformas, que destaca por su calidad gráfica.

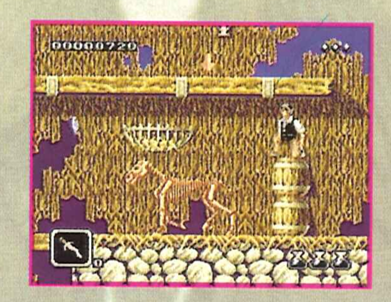







SUPER NINTENDO

Harker se pasea por los 16 bits de Nintendo desafiando a los fantasmagóricos seres que constituyen las hordas de Drácula.








MASTER SYSTEM



Las fuerzas del Bien contra el poder del Mal personificado en el Príncipe de las Tinieblas. Un duelo de "maestros".






PREVIEW

MEGA CD



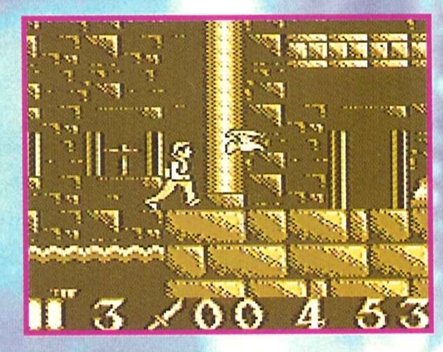
Todas las posibilidades del compacto puestas al servicio de Harker en su continua lucha contra el poder de la Oscuridad.

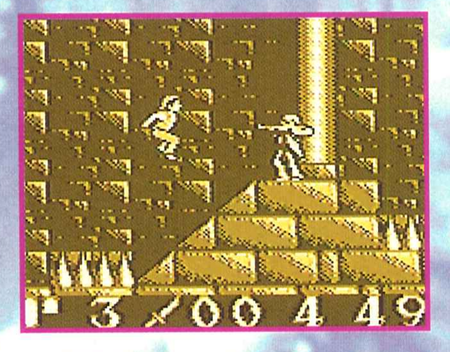


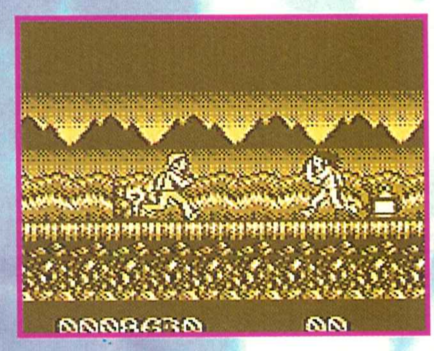


GAME BOY

En la pequeña de Nintendo, el conde Drácula defenderá con furia sus dominios. Sólo tú puedes adentrarte en su castillo y poner fin a su existencia.









LA PELÍCULA

La pasada temporada, Francis Ford Coppola sorprendió con su personal visión de Drácula, un film que recientemente ha salido a la venta en formato video de la mano de Columbia Tri Star.

Basándose en el guión de James V. Hart -autor de "Hook"-, el director norteamericano realizó una nueva versión cinematográfica del mito, la más fiel a la novela original de Bram Stoker.

Para ello supo encontrar el reparto idóneo. Después de barajar muchos nombres, Gary Oldman fue el elegido para dar vida a este Drácula repleto de romanticismo, con la misma capacidad para seducir que para inspirar el terror más absoluto. La contrapartida perfecta la ofrecía Anthony Hopkins, como el misterioso y enigmático doctor Van Helsing.

La nota romántica la pusieron Winona Ryder y Keanu Reeves. Ella con el doble papel de Elisabeta, la amada prometida del conde cuya muerte desencadena la tragedia, y la frágil Mina. Él como desesperado Jonathan Harker.

Coppola fue capaz de plasmar en bellísimas imágenes cargadas de horror gótico, la tragedia de un hombre angustiado por un amor imposible y condenado a vagar por la Eternidad.

El premiado director realizó una película que, sin renunciar a una buena dosis de sangre, está marcada por el erotismo y la sensualidad. Y todo ello viene a demostrar que la sangre levanta pasiones.

EL CEREBRO DE LA BESTIA SUPER 16 BITS

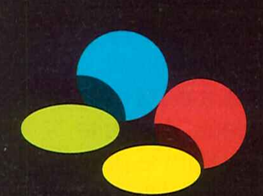


ESTRENA LA DIMENSION FX



SUPER FX

Por primera vez, el Chip Super FX entra en acción. Si quieres presenciar un espectáculo digno de una máquina de 32 BITS, prepárate para este título: STARWING.
Lo que otros te prometen para el futuro, el CHIP SUPER FX te lo demuestra ya. Sin necesidad de comprarte ningún accesorio.
Con todo tipo de efectos tridimensionales, giros y rotaciones de 360º, deberás esquivar a velocidad vertiginosa obstáculos y ataques de enemigos, mientras luchas por llegar al final y poder convertirte en todo un zorro estelar.
STARWING es...
¡Una nueva dimensión!



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

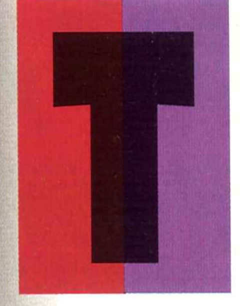
Nintendo®

Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID

Los visitantes... no nacieron ayer

- CONSOLA: MEGA DRIVE
- COMPAÑÍA: SEGA
- FECHA DE LANZAMIENTO: ENERO

Tras el crack «Robocop vs Terminator» y sus desmanes posrobóticos, Interplay ha decidido que ya estaba bien de pegar tiros y que pensar durante un buen rato no le iba a hacer daño a nadie. Por eso, salen de nuevo a escena con «The Lost Vikings», un cartucho que rebosa humor, imaginación y planteamientos idealistas: todos nos ayudamos a todos.



The Lost Vikings» narra las desventuras de tres vikingos perdidos en el tiempo, desde que se preguntan asustados dónde andan hasta que consiguen salir -no se sabe cómo- del atolladero.

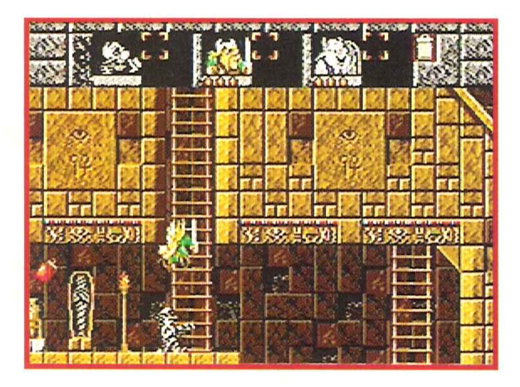
Versionado directamente de Super Nintendo, vía Interplay y sello de Virgin, este simpático cartucho de 8 megas se presenta en pantalla Sega con un objetivo muy clarito: sorprender a los amigos del arcade, proponiendo inteligencia en cada jugada.

El reto es bastante sencillo, sólo hay que escapar de los escenarios que se proponen, utilizando para ello las diferentes capacidades con que cuentan nuestros hombres. Os ponemos en situación: Erik, que no es ni el más guapo ni el más alto, puede saltar y correr como el viento; Olaf, que no es ni el más delgado ni el mejor vestido, porta un escudo de madera con el que se protege de las adversidades enemigas, y sostiene al resto de sus compañeros; y Balecg, que no es ni el más agresivo ni el más purista, se abastece de arco, flechas y espada puntiaguda para asestar el golpe definitivo a los que molesten.

Una vez que sabéis qué hace cada cual, hay que ponerse en marcha y, con toda la pericia del mundo, combinar las habilidades como corresponda y en el momento en que corresponda. Pero con mimo, paciencia y muchas ganas de ayudar a nuestros hombres, que, de lo contrario, no iréis a ningún sitio.

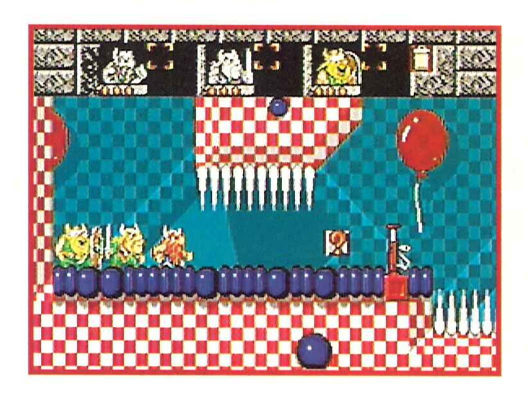
Aparte del lado inteligente que tiene este juego, Interplay no ha descuidado en ningún caso la otra parte, la que entusiasma: animaciones, gráficos, colores y movimientos. El sentido del humor ha sido la clave por la que se ha guiado el equipo de Silicon & Synapse para llevar a cabo este monstruo. Los vikingos se ríen, hablan con otros seres, se quejan, se duelen, van a la peluquería, aceptan cargas de alta tensión y se disputan la chica de turno. Junto a ellos, y envolviéndolos, toda una carga de color y fantasía para los escenarios, que se completa con una música discotequera y una labor de ambientación realmente encomiable.

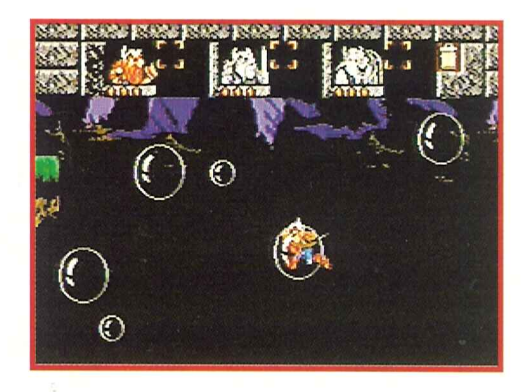
«The Lost Vikings» estará en la calle a principios del año que viene. Aún falta un pelín, pero la espera valdrá la pena.

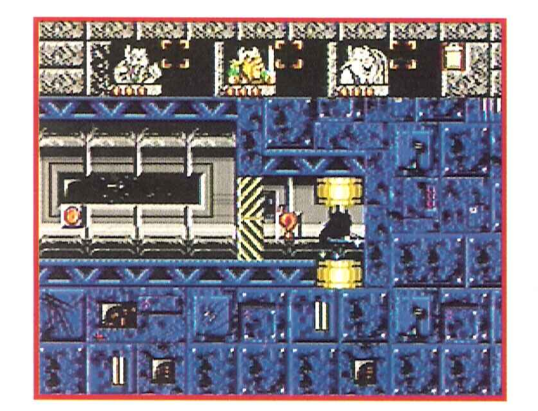


THE LOST VIKINGS

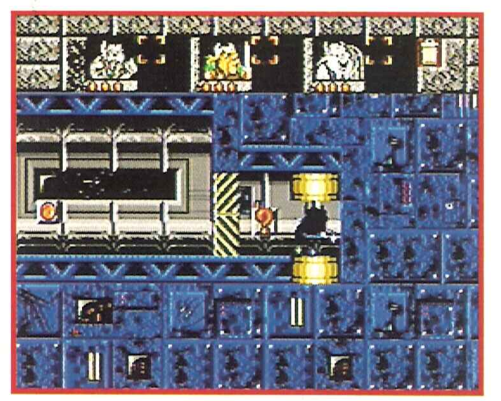


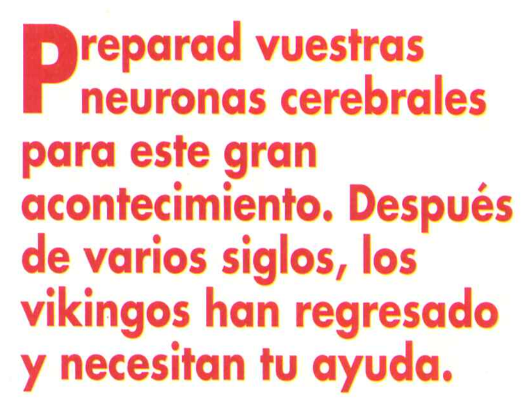


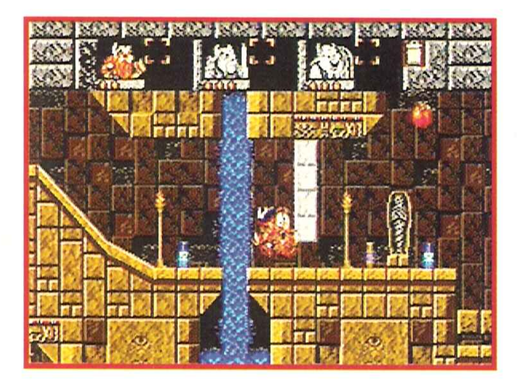


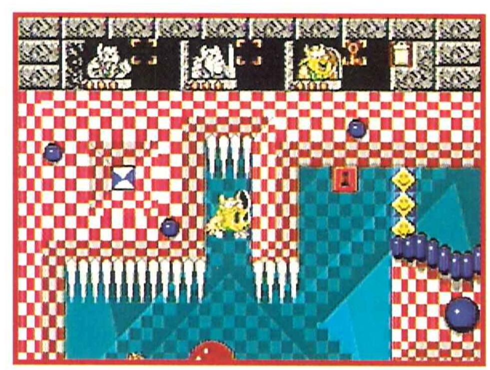


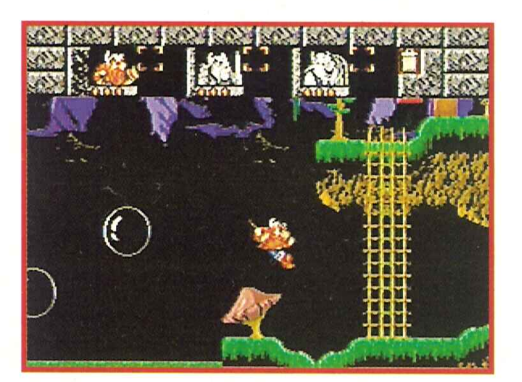
Preparad vuestras neuronas cerebrales para este gran acontecimiento. Después de varios siglos, los vikingos han regresado y necesitan tu ayuda.













PREVIEW



El Schwarzenegger más consolero

- CONSOLA: SUPER NINTENDO
- COMPAÑÍA: SONY
- FECHA DE LANZAMIENTO: EN BREVE

Jamás podía imaginar el pequeño Danny Manigan que ese día iba a ser tan especial para él. No sólo por su encuentro con aquel extraño señor que le regaló una entrada para el preestreno de la última película de su heroe favorito, Jack Slater, sino porque una vez en el cine, sería testigo de sus hazañas, convirtiéndose él mismo en protagonista.



Con la entrada mágica que posee, Danny Manigan y tú viviréis una trepidante aventura plagada de peligrosos malhechores que deberéis eliminar, utilizando para ello los más variados golpes de que dispone tu héroe favorito. Puñetazos por doquier, patada simple o doble, potentes saltos y, por supuesto, la precisión e inteligencia necesarias para devolver, gracias a tus puños, los proyectiles que te lanzará un precioso pero malvado helicóptero.

Ademas de esta máquina voladora, nuestro último héroe habrá de enfrentarse a enemigos finales humanos (al menos en cuanto a su aspecto físico), como el temible destripador ("The Ripper"), capaz de rebanarte la cabeza con su gran hacha en cuanto te descuides.

Como en toda buena película de acción, también habrá espacio para las persecuciones de coches a toda velocidad por la gran ciudad. En ellas, además de esquivar a otros automóviles, has de cuidarte de los disparos con que te obsequiarán los villanos. De este modo, se conjugan fases de beat'em up con otras donde lo importante es la pericia y, sobre todo, tus reflejos.

Pero, para poner aún más dificultad al asunto, el tiempo también jugará en tu contra. Como en todo rodaje cinematográfico, la película ha de estar terminada en un período de tiempo concreto, así que no vas a tener más remedio que concluir cada fase dentro de los límites que te ponga la propia máquina.

Otro factor esencial dentro de todo rodaje, es la calidad de los escenarios. En este caso, la elección ha sido bastante acertada, pues aparte de ser variados (las calles, un instituto donde te encontrarás con "The Ripper", rascacielos con sus increíbles terrazas y piscina en el piso superior, el cine donde proyectan la película, los estudios de las productoras, etc.), presentan un excelente scroll doble.

En definitiva, que dentro de poco podréis disfrutar de un juego-entrada mágica, en el que tendréis la oportunidad de ayudar al pequeño Danny Manigan, y de convertiros en los grandes héroes de la película.







THE LAST ACTION HEROE

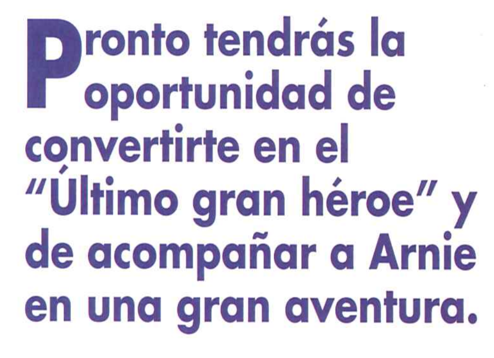












Pronto tendrás la oportunidad de convertirte en el "Último gran héroe" y de acompañar a Arnie en una gran aventura.



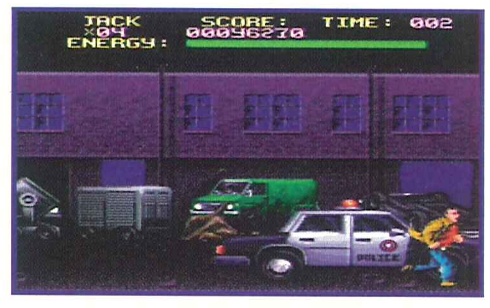


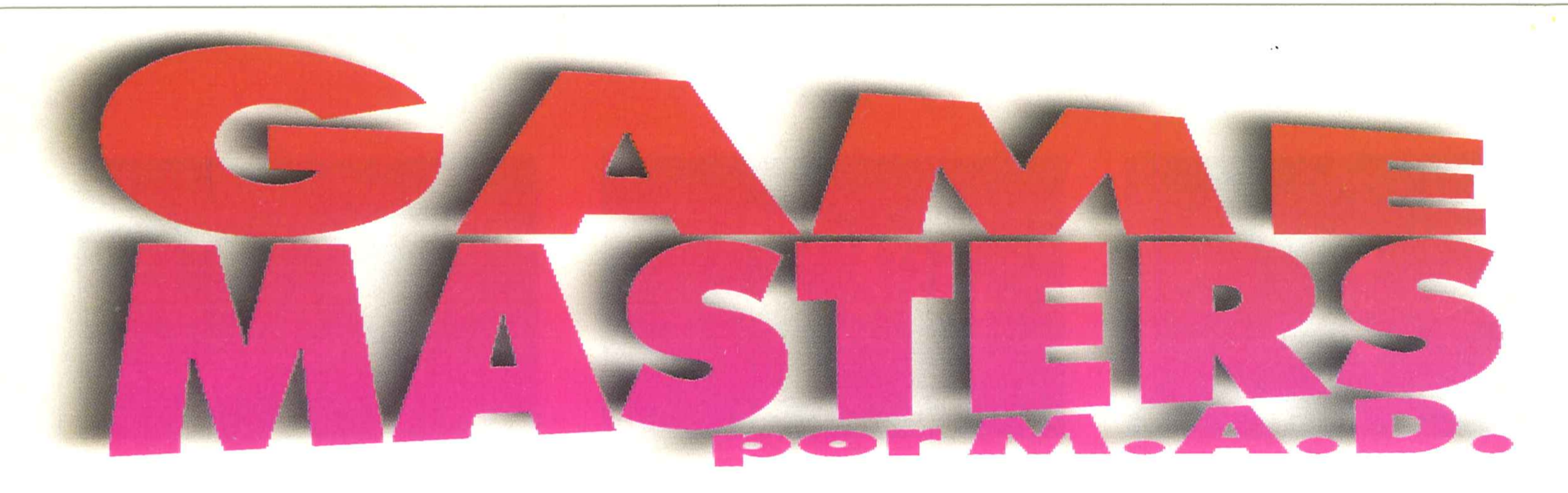














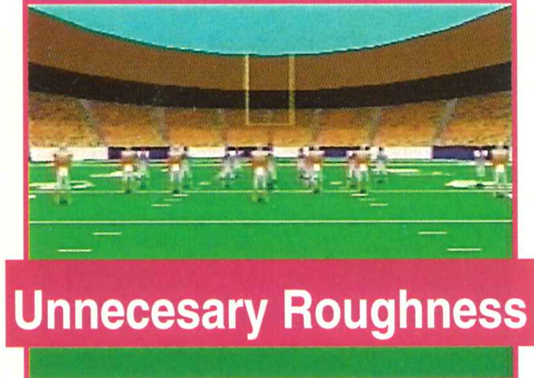


Virtual Fighters y Unnecesary Roughness: El futuro es vectorial

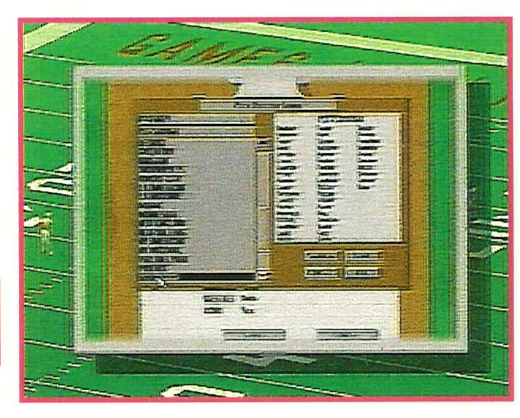
Como podéis comprobar mes tras mes, el mundo del video juego no se detiene. Más bien al contrario, no hay quien lo pare. Esta vez, voy a deleitaros con las virtudes que ofrecen tres nuevos soportes, y con la técnica del futuro: los gráficos vectoriales.

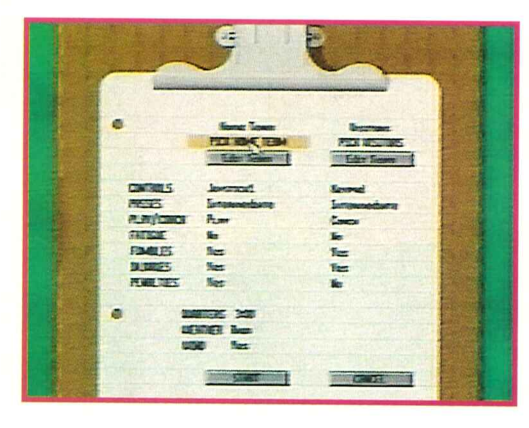
Antes de nada, quiero empezar con una noticia agradable. Hace muy pocas fechas ha llegado a mis manos el primer representante de esta avalancha de soportes. Sí amigos, ya he tenido el placer de **disfrutar con el Amiga CD 32**. Pero si queréis saber lo que pueden dar de sí los gráficos vectoriales, no os perdáis ni una sola coma del reportaje No os voy a apabullar con las características técnicas de este soporte, en primer lugar porque ya las comenté en su momento, y en segundo término porque en poco tiempo tengo intención de hacer un completo resumen comparativo con los datos técnicos de los nuevos sistemas. Así que prefiero situarme en el lugar de un jugador más, y **explicaros qué nos ofrece este soporte.** La primera impresión es que **se nota la calidad CD en el sonido:** impecable, nítido y sin ningún tipo de distorsión. Por otro lado, parece que en **el aspecto gráfico puede dar mucho de sí,** aunque los juegos que hasta el momento me han llegado, no permiten hacer una valoración con fundamento. De todos modos, las posibilidades totales del Amiga CD están aún por ver. Como siempre, el catálogo y la calidad de los juegos determinarán en gran parte el futuro de este sistema. Seremos pacientes.

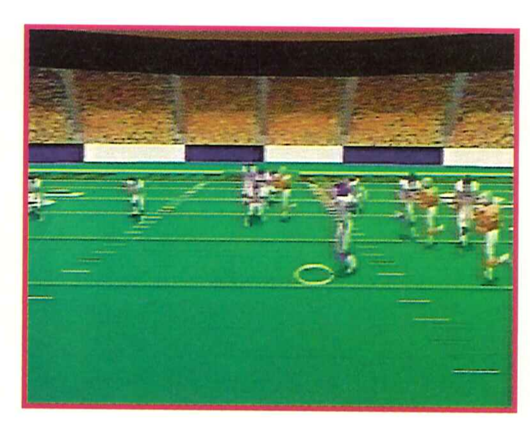


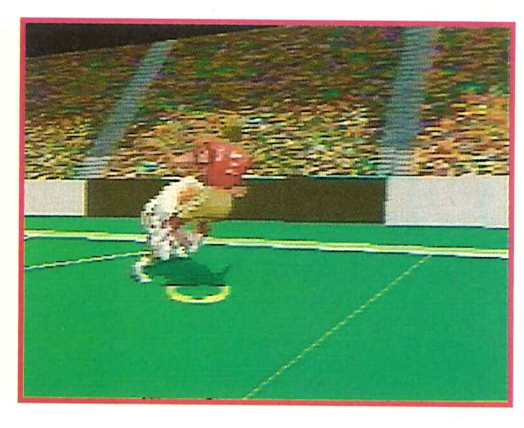


Unnecesary Roughness









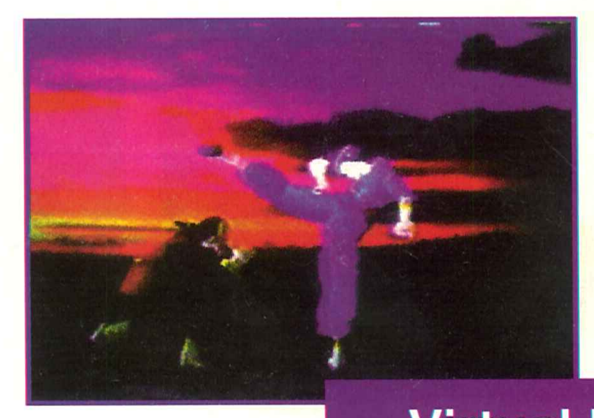
Y ya que he empezado con nuevos sistemas, vamos con más noticias. **El futuro de la Saturn,** el soporte de 32 bits creado por Sega, se va aclarando. Las últimos rumores son que esta consola **será compatible con ¡Mega Drive y Mega CD!** La idea es introducir una serie de chips (Z80) en la consola para poder adaptarla a sus dos antecesores. Por supuesto, el resultado final tendría que ser un aparato que aceptara cartuchos y compactos. Ahora llega la preocupación de Sega. Si dentro de seis meses puede estar lista esta máquina al precio de 400$, ¿quién iba a comprarse una Mega Drive o un Mega CD con estas perspectivas? Muy buena pregunta...

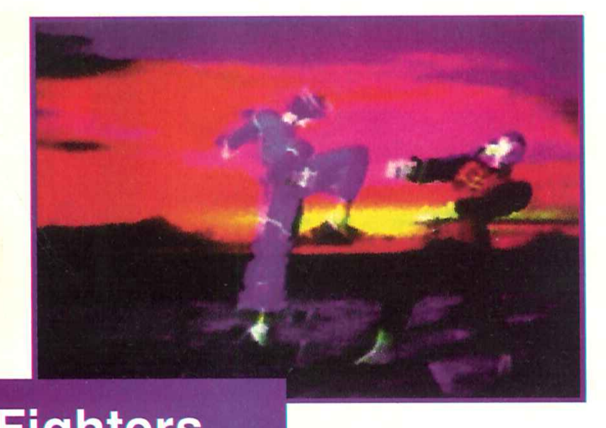
Para terminar con el hardware, os voy a hablar de un nuevo sistema (¿cuántos van ya?). **La compañía Pioneer**, de gran prestigio en el mundo del audio, ha decidido debutar en el universo de los video-juegos con un **nuevo CD que se basa en un sistema llamado Laseractive.** La máquina en cuestión aparenta ser impresionante. Su capacidad de resolución es de **425 líneas** (que no sé donde van a entrar, porque una televisión normal tan solo llega a las 330), pero lo mejor viene ahora. El soporte estará preparado para adaptar unos módulos, que le permitirán ser compatible con juegos de Mega Drive, Mega CD y Turbo Duo (casi nada). Como os podéis imaginar, tanta generosidad tiene un precio: nada menos que **1.570 dólares costará el equipo** al completo (más de 200.000 pts). Esto empieza a convertirse en una auténtica locura.

La nueva era de los gráficos vectoriales

Primero quiero aclararos a los menos "puestos", qué es un gráfico vectorial (y perdonadme los más adelantados). Son **gráficos con inclinación al componente matemático**, lo











Virtual Fighters

cual quiere decir que se construyen a partir de vectores, que son utensilios matemáticos manejados por complejos cálculos. Esto nos lleva a unos **gráficos formados por figuras geométricas**, cuyas posibilidades de movimientos son mucho mayores que en los gráficos normales.

Pues bien, una vez aclarado esto, os voy a hablar de dos juegos que representan esta modalidad. **«Unnecesary Roughness»** es un programa de American Football **diseñado por la compañía Accolade** para deleitar la vista. Los sprites, realizados mediante dichos gráficos, son de un tamaño descomunal, y el juego está repleto de rotaciones, giros, diferentes perspectivas y un sin fin de cualidades. Está previsto que salga **para Mega Drive y la Super a principios del 94.**

El beat'em up del futuro

Otro juego que va a romper moldes en los arcades norteamericanos (con permiso del Super SF II) es **el Virtual Fighters de Sega**. Este programa es una auténtica demostración de lo que puede dar de sí la tecnología aplicada al entretenimiento.

Por primera vez en un juego de lucha, **podemos disponer de diferentes perspectivas,** incluyendo una panorámica frontal, lateral o isométrica, en virtud de los movimientos que realicemos con nuestro luchador. **Los escenarios, la realización de los luchadores y el efecto 3-D** ponen los pelos de punta. En la opción de repetición del combate, se pueden hacer auténticas virguerías, ya que se puede estudiar cada movimiento desde panorámicas diferentes. Estamos sin duda ante un beat'em up que dará mucho que hablar, y si no, echad un vistazo a estas imágenes.

Os dejo, amigos. Un M.A.D. agotado por su agotadora labor de llevaros lo mejor hasta vuestras casas, se despide hasta el próximo mes. Un cordial saludo.

EL BUZÓN DE LOS GAME MASTERS

En medio de tanto revuelo, número especial, lanzamientos y demás "atracciones", he decidido alegrar la vida de algunas personas, respondiendo a sus aviesas cuestiones.

Mi amigo Luis Alberto de Almendralejo me ha vuelto a escribir con el fin de reivindicar **la supremacía de la Atari Jaguar**. De momento, te doy una mala noticia. El precio inicial de 200$ **ha aumentado hasta los 250-350** (me lo estaba oliendo) y los juegos costarán entre los 40 y los 70 dólares. No te preocupes, yo no voy a faltar nunca. Saludos también para ti.

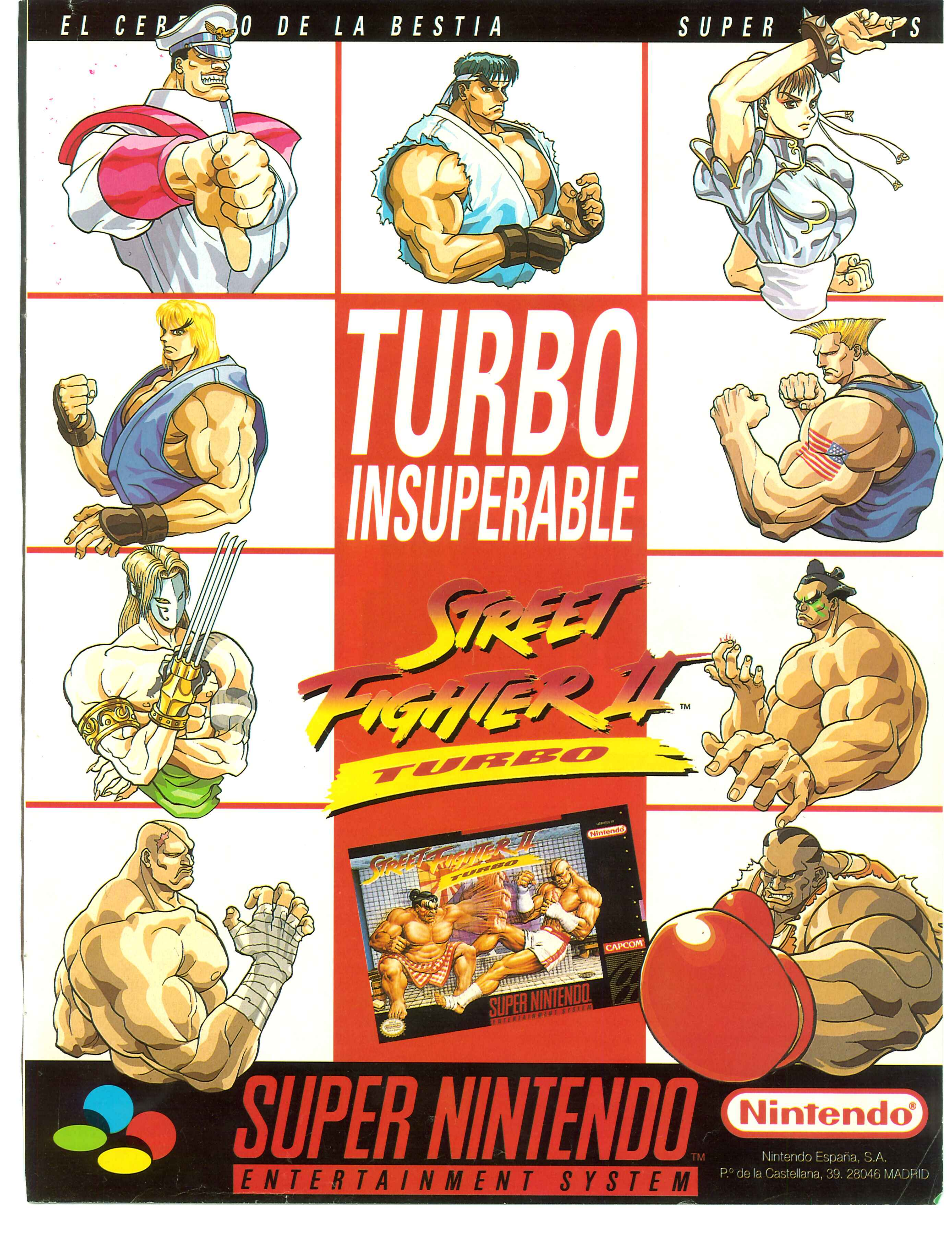
Encantado de ayudarte, John Saenz. Las pantallas que mis compañeros introducen en sus comentarios, no tienen nada que envidiar en cuanto a calidad y definición a las de las mejores revistas mundiales. Por otro lado, sí, es posible que la devaluación de la peseta haya podido influir en **el alto precio del Mega CD**, pero no sé hasta qué punto. Y para finalizar, te diré que gracias a un programa cromático, se pudo aumentar el número de colores hasta 128 **en el juego «X-Ranger»** para Mega Drive. Pero en el Mega CD cambia la cosa, pues en los compactos, evidentemente, no se puede "introducir" ningún chip. Hasta otra.

No me tomo nada de lo que dices a broma, Pedro García "Lorca". Si de verdad te hace mucha ilusión, **el pad de la Turbo Duo** tiene 4 botones, contando el select y el start, y eso de **PC Engine Duo** es el nombre con que se la conoce en Japón. Buen destino.

Una vez más me despido de vosotros. Seguiré esperando con "impaciencia" vuestras cartas. Dirigidlas a....

"Game Masters" Hobby Press. C/ de los Ciruelos Nº4 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid).

¡Y sabréis lo que es bueno!

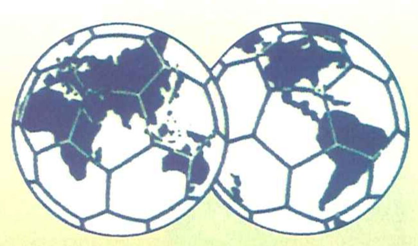

TURBO
INSUPERABLE
STREET FIGHTER II ™
TURBO
Nintendo
STREET FIGHTER II TURBO
CAPCOM
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER NINTENDO ™
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo®
Nintendo España, S.A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID





EA FIFA INTERNATIONAL SOCCER

CUANDO EL FÚTBOL SE CONVIERTE EN ARTE



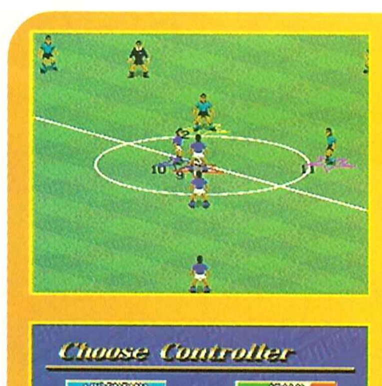
Ha tenido que producirse un acontecimiento de gran magnitud, como es la celebración del Campeonato del Mundo "USA 1994", para que los americanos de Electronic Arts se dignasen por fin a crear un cartucho balompédico. EA se ha convertido en la compañía especialista en juegos deportivos "puramente americanos", como el fútbol americano, hockey hielo, baloncesto, etc. Sin embargo, había dejado hasta ahora de lado una práctica considerada en USA como "extranjera": el fútbol europeo, o mejor, como a los "yankis" les gusta decir, el soccer.

Pero esto se ha acabado. Para dicha de los numerosísimos seguidores de este deporte, el mejor juego de fútbol de toda la historia ha visto la luz, y los programadores de EA Sports han sido los responsables de su aparición.

Nunca la salida al mercado de un fútbol-game ha estado precedida de tanta expectación; pero como pudisteis ver en el número anterior, la cosa no es para menos. En este programa, se reúnen las virtudes de todos los juegos anteriores, y además incluye las suyas propias. Y si no lo creéis, seguid leyendo.

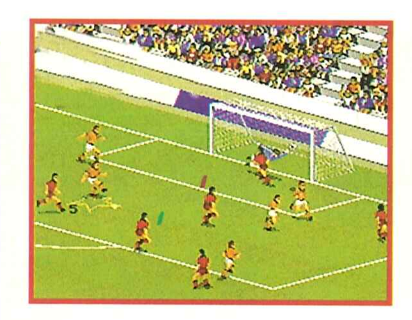
En primer lugar, «EA Soccer» mantiene la línea de los mejores juegos de fútbol en cuanto al control del juego. Al igual que «Kick Off» o «Sensible Soccer», el movimiento del balón es real, es decir, no se queda pegado a los pies del jugador formando un todo, sino que su control requiere práctica, y las jugadas individuales están al alcance de muy pocos (al menos al principio). Para los que no os hayáis dado cuenta, esto significa que el juego en equipo es lo más recomendable, máxime cuando en este aspecto se han ampliado las posibilidades para realizar pases cortos, largos, despejes sin contemplaciones, colgar balones al área e incluso TACONAZOS al mismísimo pie del compañero, siempre ajustando la fuerza y el efecto que se quiera dar al balón.

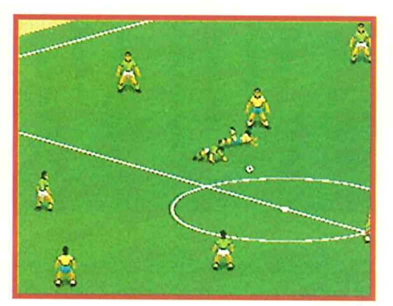
Pero la cosa no queda aquí, porque en la faceta rematadora no falta ni una sola acción que se haya visto en un terreno de juego. ►



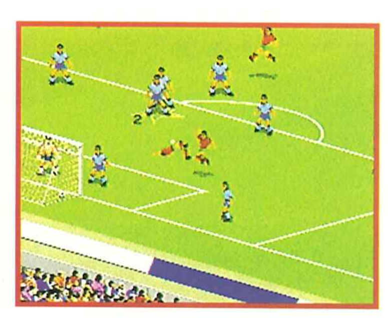
4 jugadores

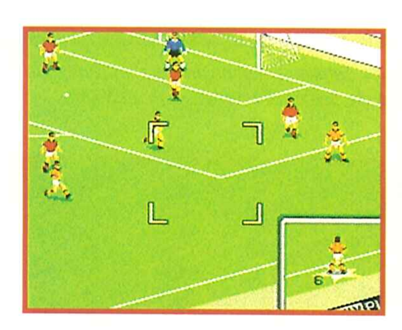
Gracias al adaptador exclusivo de Electronic Arts, pueden participar hasta 4 jugadores simultáneamente. En el cuadro de configuración se distribuirán los cuatro participantes, pudiendo elegir todas las posibilidades (4 contra la maquina, 3 contra 1 ó 2 contra 2). Una vez comenzado el partido, cada jugador será distinguido con un color diferente en la estrella que rodea a los sprites. Sin duda, esta posibilidad de los cuatro jugadores es uno de los puntos fuertes de «EA Soccer».

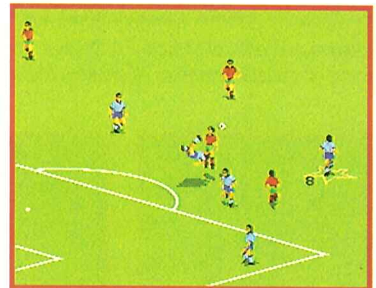


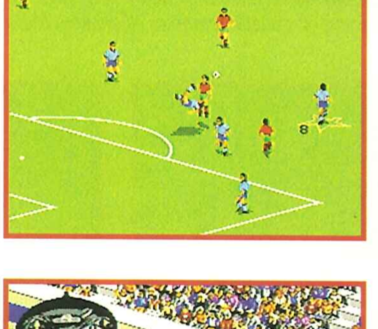


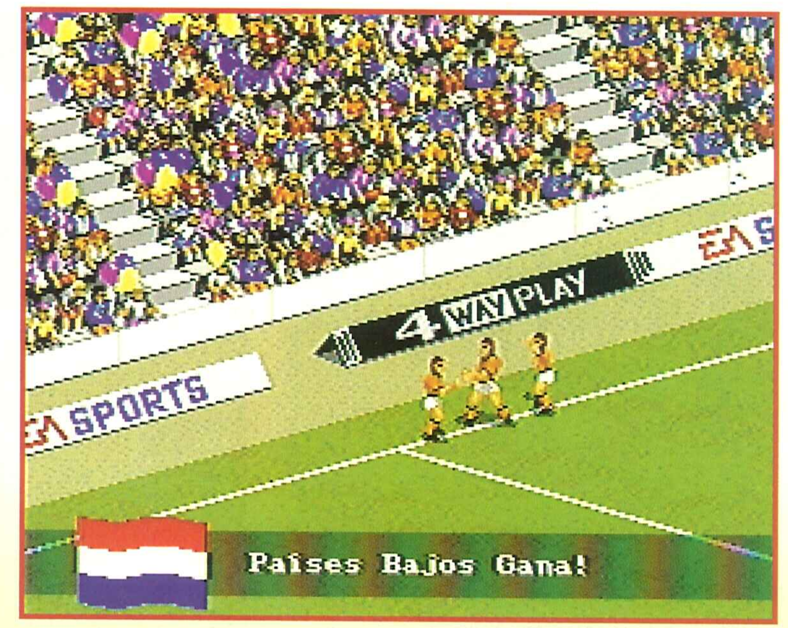






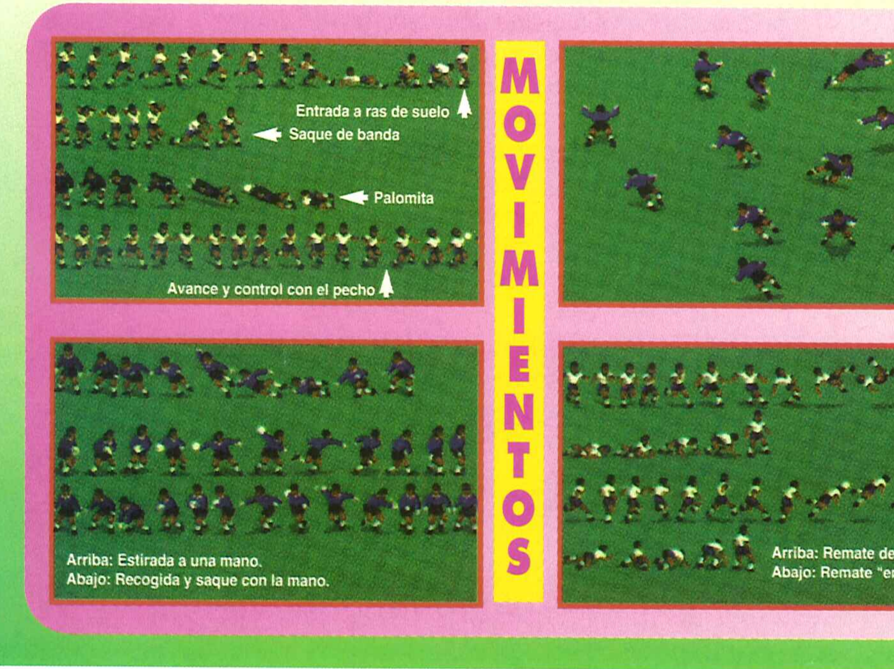












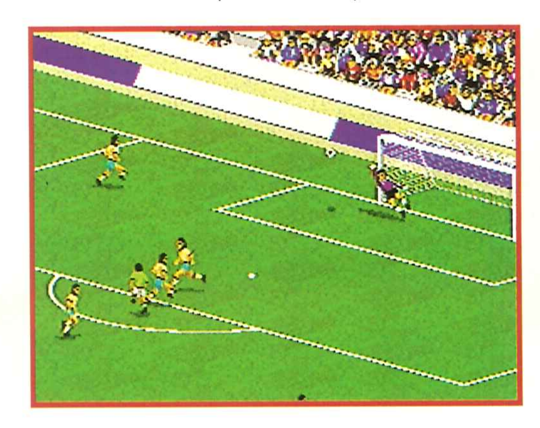
Arriba: Estirada a una mano.
Abajo: Recogida y saque con la mano.

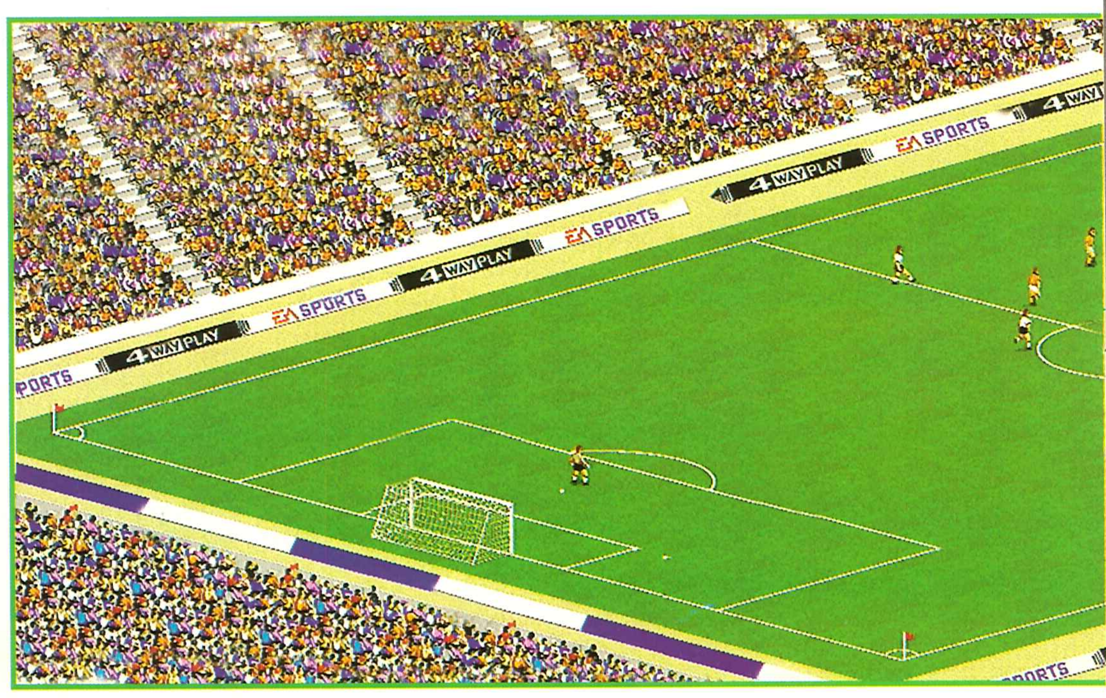
Arriba: Remate de espaldas.
Abajo: Remate "en plancha".

Electronic Arts nos ofrece uno de los mejores cartuchos de fútbol jamás creados.

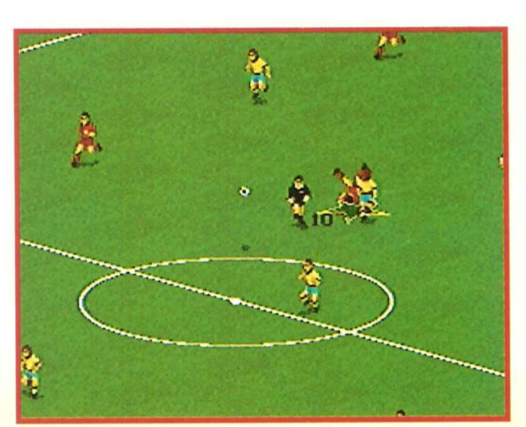


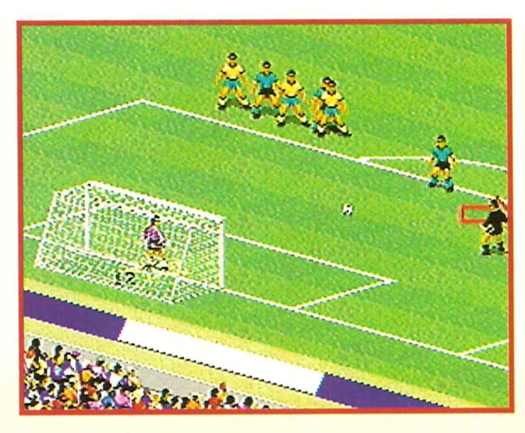
Las jugadas espectaculares se suceden a cada momento. Los porteros se convierten en los auténticos héroes del partido con sus paradas.

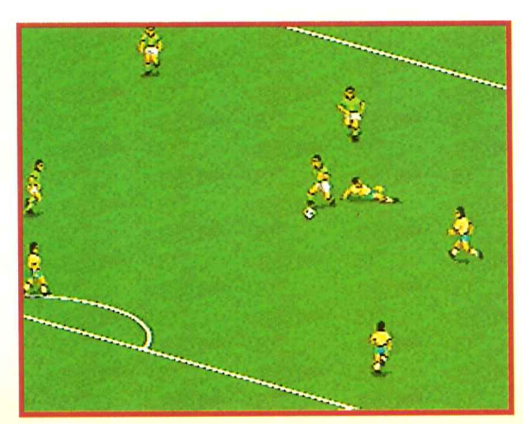




Este es el impresionante aspecto que presenta el estadio EA Soccer. Todos los detalles están cuidados al máximo, e incluso el público permanece animado constantemente. Ni siquiera Maracaná se acerca a este fabuloso ambiente.







Remates de cabeza, en "plancha", "voleones" sin dejar caer el balón, y, por supuesto, "chilenas" al más puro estilo Hugo Sánchez estarán a tu completo alcance. Para facilitar la ejecución de todos estos movimientos, se ha habilitado la utilización de los tres botones en combinación con el pad.

Por otra parte, las posibilidades en el desarrollo del juego son prácticamente las mismas que en el fútbol real. Incluso, y si tu ambición fue siempre convertirte en el mejor entrenador del mundo, tendrás la posibilidad de introducir todos los sistemas de juego actuales (incluidos el "sistema Floro" y el "método Cruyff").

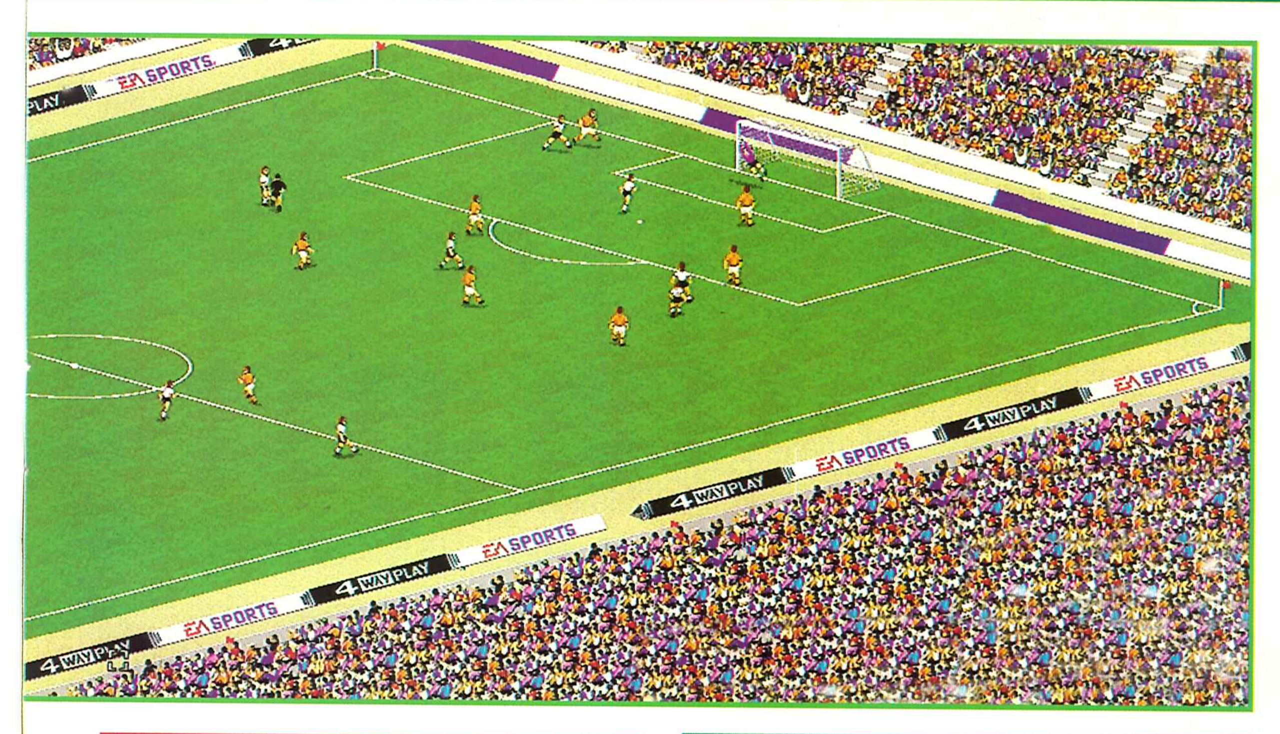
Y para que todas estas excelencias puedan explotarse al máximo, se ha dotado al juego de la calidad gráfica más sobresaliente que se haya visto en un juego deportivo. Ya habréis oído que se pueden contar hasta 2.000 secuencias de movimientos diferentes. Pero es que, por ejemplo, un solo jugador utiliza 17 instantáneas para realizar un simple remate a puerta. Por supuesto, esto abarca a todos los participantes, incluidos los porteros. Además, la utilización de una revolucionaria perspectiva isométrica diagonal en 3-D permite una perfecta visión del terreno, así como de la situación de los jugadores más cercanos.

La combinación de todas estas cualidades concluye en un fútbol real y espectacular a partes iguales, en el que el deleite y la diversión están aseguradas por tiempo ilimitado. Ahora sí que no tenéis excusa para practicar hasta ser unos jugadores de élite.

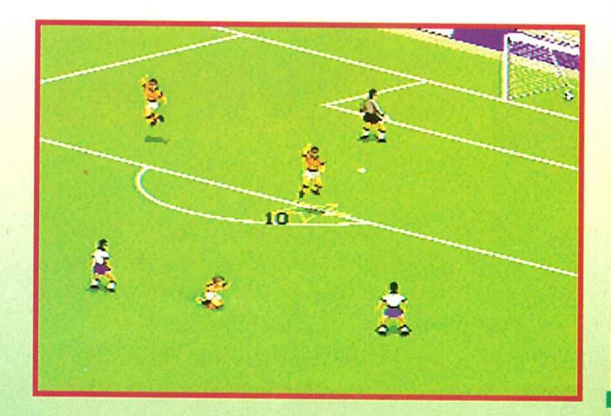
Estrategias

Antes de comenzar el partido, es necesario preparar concienzudamente la estrategia del equipo. No desestiméis ni una sola de las posibilidades.






Remates



Una obra maestra

Después de un tiempo de irritante sequía, los usuarios de Mega Drive aficionados al fútbol nos hemos visto sorprendidos con la aparición simultánea de los dos mejores juegos del deporte rey en la historia de esta consola. Ambos son grandes programas, pero sinceramente creo que la impresionante calidad gráfica de este «EA Soccer» y su mayor número de posibilidades le sitúan por encima del «Sensible», aunque en cuanto a la jugabilidad anden parejos.

«EA Soccer» es una maravilla estudiada al detalle, en la que la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores significa el broche de oro a una obra maestra. De todos modos, si os gusta el fútbol y vuestro bolsillo os lo permite, lo mejor es que no dejéis escapar ninguno de los dos.

Lolocop



Lo que el ojo no ve

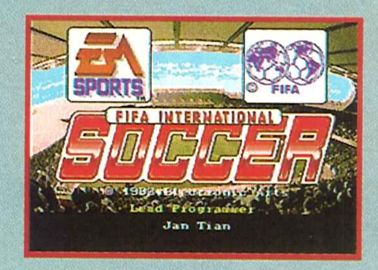






Esta opción se lleva la palma. Os lo explico. La jugada transcurre normalmente por el centro del campo. De repente, oímos un fuerte grito. En ese momento, paramos el partido, repetimos la jugada, y con una cámara que nos permite ver lo que sucede en todo el campo, observamos que se ha producido una agresión. Un lujo de EA.

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
ELECTRONIC ARTS
EA Sports

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: 40 Equipos
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Variable
Megas: 16

Gráficos — 94
Lo nunca visto en juegos de fútbol. Gran definición y movimientos que os harán saltar de la silla.

Música — 86
Incluso este aspecto no desentona. Muy marchosa y bastante apropiada para el juego.

Sonido FX — 89
El griterío del público es una auténtica delicia, y las voces y sonidos de los jugadores, sobresalientes.

Jugabilidad — 90
Todo tipo de posibilidades, con un aumento lento pero progresivo del control de juego.

Adicción — 92
No tiene tantos torneos como el Sensible, pero la opción de 4 jugadores es para llorar de alegría.

Total — 93
El juego de fútbol más completo creado hasta la fecha. Un cartucho más que imprescindible para los seguidores de este género.

Lo Mejor
- Las innovaciones gráficas.
- La opción para 4 jugadores.

Lo Peor
- Que no os gusten los juegos de fútbol (no sabéis lo que os perdéis)

ALADDIN



EL EMBRUJO ORIENTAL

Hace cientos de años, en una pequeña ciudad a orillas del río Jordán, una lámpara cambió la vida de un joven. Ésta es la historia de Aladino y de los acontecimientos que tuvieron lugar en Agrabah. Ahora, después de varias centurias guardando un forzado silencio, por fin se puede contar lo que sucedió en esta ciudad repleta de misterio. Una historia de amor, envidia y codicia que gira en torno a la Cueva de las Maravillas y lo que allí se guardaba...

Todo comienza cuando las tropas reales están registrando hasta el último rincón de Agrabah en busca de Jasmine, la hija del Sultán, que ha escapado de palacio. La ciudad está siendo arrasada, mientras los guardias del Sultán intentan obtener alguna información sobre el paradero de la princesa. Lo que no saben es que fascinado por la belleza y bondad de la hija del Sultán, Aladino (en compañía de su inseparable mono Abu) está dispuesto a enfrentarse al furioso ejército, con tal de salvaguardar la libertad de Jasmine y protegerla.

Pronto, el amor surge entre la heredera y el humilde joven, y mientras buscan refugio en los bajos de Agrabah, planean un futuro en común. Pero, desafortunadamente, los guardias les encuentran. Llevan a Jasmine junto a su padre, el Sultán, y arrastran a Aladino hacia una apestosa celda en las mazmorras de palacio. En su cautiverio, el joven enamorado sólo puede pensar en una cosa: la bella Jasmine.

De repente, un extraño anciano aparece para ofrecer a Aladino la libertad, a cambio de que se adentre en la Cueva de las Maravillas para apoderarse de una valiosa gema que allí se guarda. Deseoso de abandonar la prisión, Aladino accede sin sospechar que el anciano no es otro que Jaffar, uno de los más temibles adversarios del Sultán.

Aladino y Abu consiguen entrar en la cueva y contemplar los ►

















Muchas son las pruebas que tendrá que superar Aladino para ser merecedor del amor de la princesa Jasmine. La pobreza les separa, pero, si consigue superar los peligros que le aguardan dentro de la Lámpara Maravillosa, el Genio le concederá su primer deseo convirtiéndole en un apuesto príncipe dueño de una gran fortuna.



Si coges uno de los escarabajos de oro que esconden los cofres, cuando finalices la etapa, pasarás automáticamente a una fase de bonus muy especial. Con la ayuda del Genio, podrás obtener numerosas vidas extra, corazones... ¡siempre que te sonría la suerte en esta Ruleta de la Fortuna!






fantásticos tesoros que ésta guarda. Pero en cuanto cogen la preciada gema, se produce un derrumbamiento y tienen que escapar de allí a toda prisa. En su precipitada huida, sólo pueden apoderarse de una vieja lámpara. Una vez que llegan a la salida y entregan la gema al anciano, éste falta a su palabra, dejando a Aladino y Abu encerrados en la cueva.

Llevado por la desesperación y con la intención de leer la inscripción que aparece en la vieja lámpara, Aladino la frota y, ante su sorpresa, aparece un genio. "¡Soy el Genio de la Lámpara Maravillosa y tú eres mi nuevo amo! Te concederé tres deseos, aunque antes tienes que superar el desafío que te espera en el interior de la lámpara".

Superado éste y gracias a la ayuda que le presta el bonachón genio, Aladino vuela hacia Agrabah a lomos de una alfombra mágica. Por desgracia, Abu se cae de la misma y se pierde en el desierto, desapareciendo en el interior de una milenaria pirámide. Así que el joven decide retrasar su vuelta a la ciudad para encontrar al juguetón monito...

Pero no penséis que vamos a contaros la historia hasta el final, ya que en este caso su desenlace dependerá únicamente de ti. Representando el papel de Aladino, y después de vivir (a lo largo de ocho duras fases) toda clase de aventuras, deberás enfrentarte al codicioso Jaffar para salvar la vida de la bella princesa y liberar Agrabah del yugo de la opresión.

Ya lo sabes. No tienes más que conectar tu Super Nintendo e introducirte en el fascinante mundo de Aladino, para escribir el final de este cuento. Además, teniendo en cuenta tu fama como jugón, seguro que todo acaba felizmente. Así que manos a la obra.











Plataformas con genio

Un poco antes de que se estrene en nuestro país la última creación de la factoría Disney, podemos disfrutar de la versión consolera de esta bella historia. A Super Nintendo llega un cuento maravilloso, plagado de acción, emoción, peligro y con una tierna historia de amor de fondo. Y llega en forma de aventura de plataformas, con la genialidad gráfica a la que Disney nos tiene acostumbrados.

Eso sí, con una dificultad que en algunos momentos llega a ser endiablada, pero necesaria al contar con passwords y no ser un juego demasiado largo. En cualquier caso, os puedo asegurar que vale la pena adentrarse en este célebre y mágico sueño oriental.

Cruela de Vil



A pie o a bordo de su alfombra mágica, Aladino tendrá que vivir toda clase de situaciones peligrosas, si quiere rescatar a su amada Jasmine.



PLATAFORMAS CAPCOM
Capcom
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 8
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos 90
Los escenarios y las animaciones son tan maravillosos como la historia que se narra.

Música 89
Es la del film, que se llevó un par de "oscars". Incuye temas como "Whole New World" y "Friend like me".

Sonido FX 89
El juego cuenta con unos simpáticos efectos sonoros, manteniendo la línea general de todo el cartucho.

Jugabilidad 92
Los movimientos de Aladino y de la alfombra mágica son muy sencillos de controlar.

Adicción 93
Estar participando en un auténtico cuento de hadas os animará a jugar sin parar hasta el final.

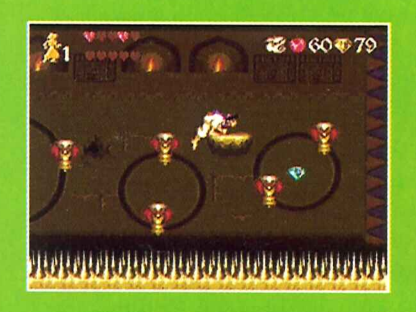
Total 90
Un argumento clásico que os permitirá introduciros en una autentica película de dibujos animados, con la garantía de Disney.

Lo Mejor
- La historia, los personajes, escenarios, animaciones, la música...
- La fase que se desarrolla en el interior de la lámpara, tan difícil como bonita.

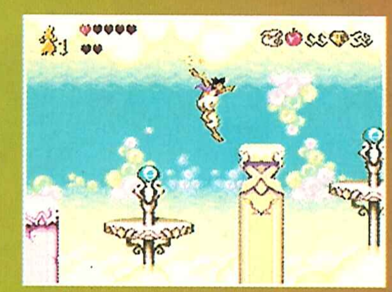
Lo Peor
- Se echa de menos un mayor número de fases.



Ciudades orientales, un joven llamado Aladino, un genio bonachón que surge de una lámpara... os suena ¿verdad? Pues ahora podréis vivir esta fascinante aventura en vuestra Super Nintendo.



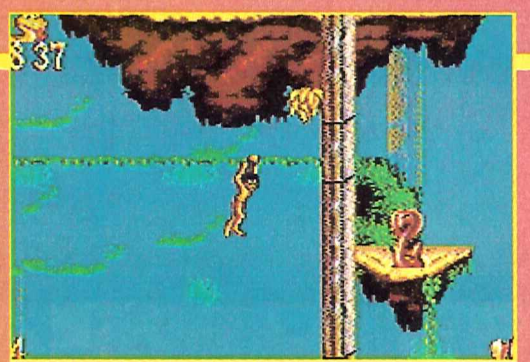


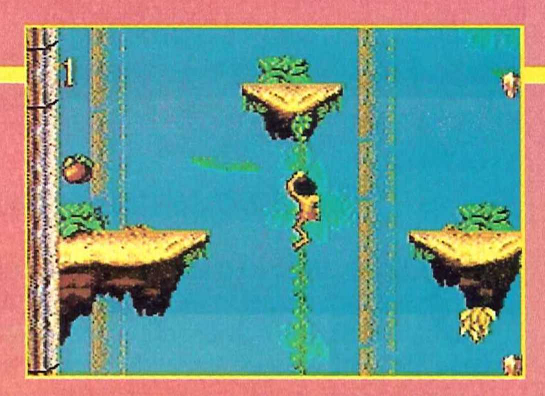












Jungle Book

LA LLAMADA DE LA NATURALEZA

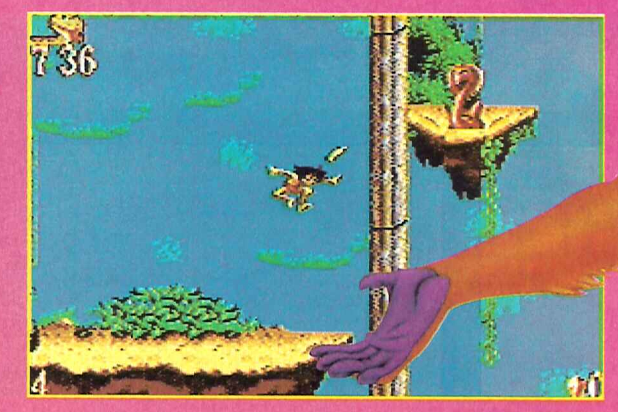
SEGA MASTER SYSTEM

Cuenta la leyenda que una vez un angustiado llanto rompió la paz de la jungla hindú. Baghera, la pantera, se acercó con cautela a la orilla del riachuelo de donde partía el extraño sonido. Allí se encontró a un bebé abandonado en una destrozada canastilla. Apiadándose de la criatura, la trasladó con cautela al único lugar en que podría sobrevivir, la cueva de una pareja de lobos que tenían una camada de cachorros. Los lobos, enternecidos, adoptaron al pequeño que, desde ese momento, fue conocido en toda la selva como Mowgli, "el cachorro humano".

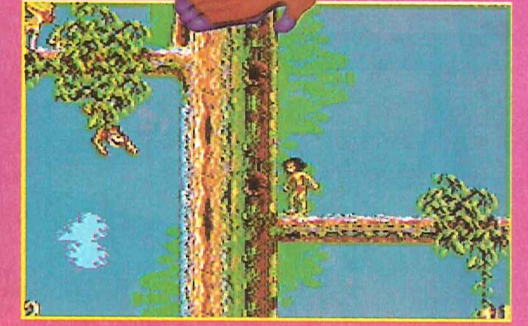
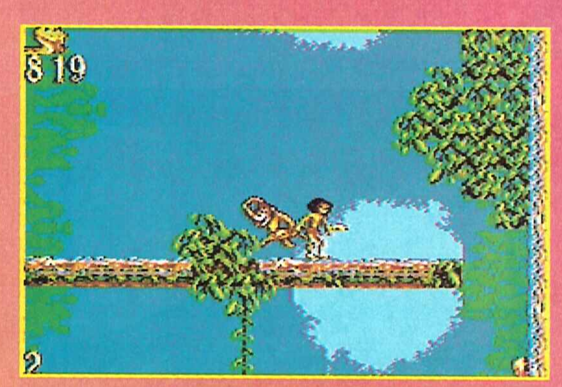
El niño creció y llegó el terrible momento en que tuvo que abandonar lo que hasta entonces había sido su hogar, ante la amenazante llegada a la jungla de Sheere Khan, el tigre. De nuevo fue Baghera la encargada de guiarle hasta la aldea más próxima. Pero ni Mowgli estaba dispuesto a abandonar tan fácilmente la jungla, ni algunos de sus habitantes, como el peludo Rey Lui, que perseguía el secreto del fuego, estaban dispuestos a permitir que lo hiciera.

Pues bien, para que vivas en tus propias carnes los peligros que oculta la selva, aquí tienes la oferta que la compañía Virgin lanza para Master System y Game Gear. Partiendo de una idea común, se han desarrollado dos juegos que se adaptan a las características de cada consola.

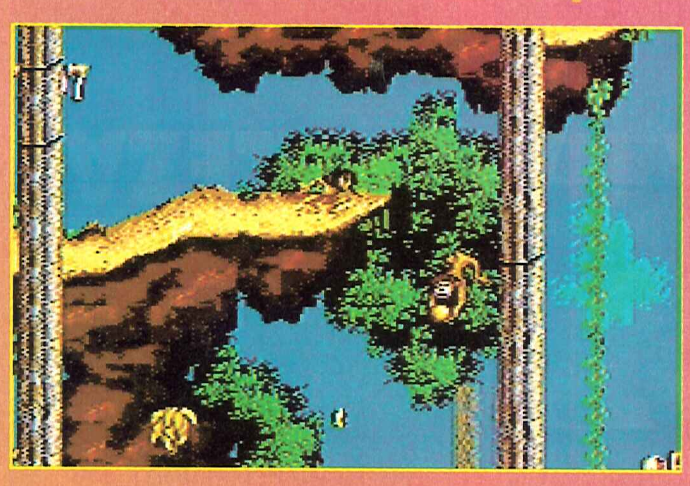
Preparaos para disfrutar, por partida doble, de una de las más emocionantes aventuras creadas por la factoría Disney. La enternecedora historia de un niño que tiene que enfrentarse con los peligros de la Naturaleza. Chicos y chicas, os dejamos con "El libro de la Selva".

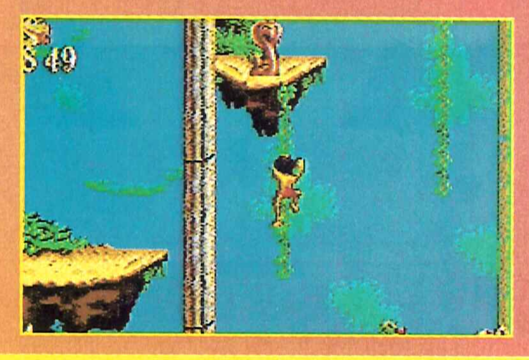
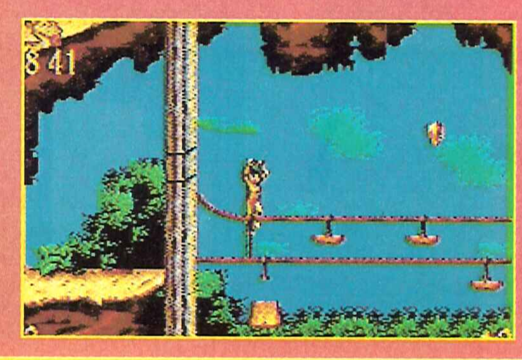


Con Mowgli, el oso Baloo y tu consola Master System o Game Gear, podrás disfrutar de todas las aventuras que encierra la selva.

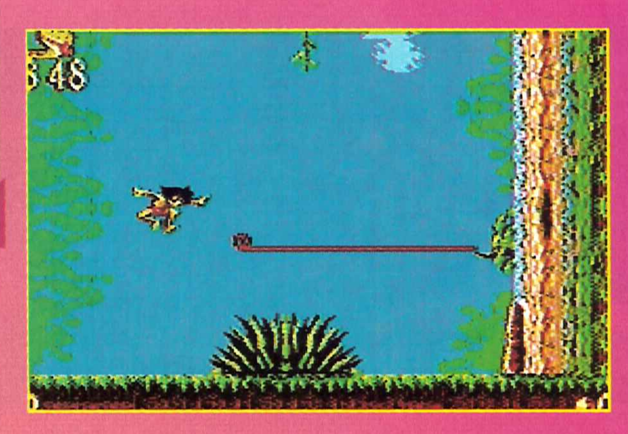




Saltar de plataforma en plataforma y volar de liana en liana no será difícil para alguien que, como Mowgli, ha vivido toda su vida en la selva, Pero, en cualquier caso, no desprecies la ayuda que te pueda servir cualquiera de los animales.

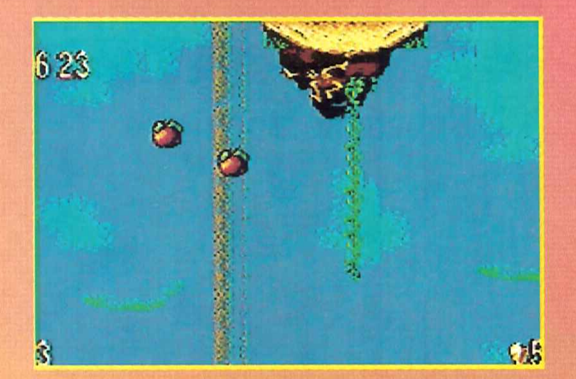



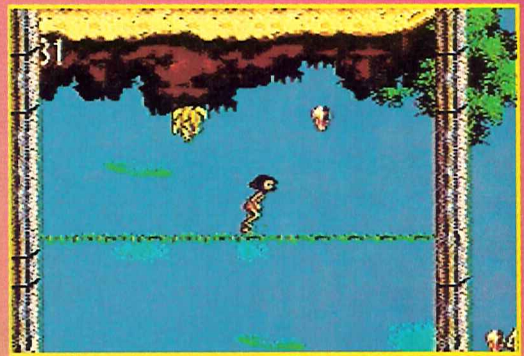

LO MÁS NUEVO

Las dos consolas menores de Sega reciben con los brazos abiertos a este clásico de los dibujos animados, que tanto nos hizo disfrutar a todos en nuestra infancia. Una verdadera maravilla.







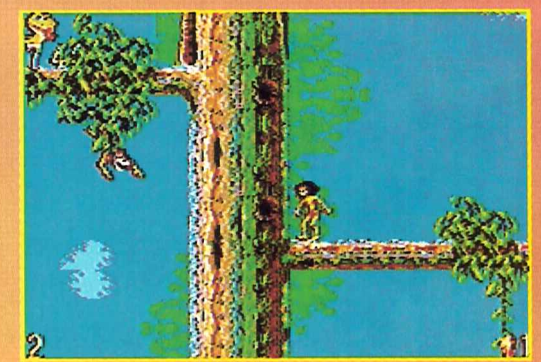


La jungla animada

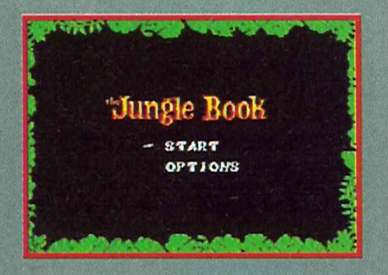
Mowgli, Baghera, Baloo, los monos liderados por el Rey Lui, y el resto de animales que pueblan la selva más divertida de la historia, han desembarcado en la Master en forma de un espectacular cartucho. Sus animaciones no teinen nada que envidiar a las originales de la película y, además, os desplazaréis por la selva al ritmo de la conocidísimas canciones de la misma, lo que ya dice mucho a favor de la banda sonora de este cartucho.

En fin, un juego realizado a imagen y semejanza del film de Disney. Eso sí, con una dificultad salvaje, para poner a prueba vuestra habilidad.

Cruela de Vil



MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
VIRGIN
Virgin

Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 11
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Ninguna
Megas: 4

Gráficos — 90
Aunque los decorados son muy buenos, destacan sobre ellos las animaciones de todos los personajes.

Música — 88
La banda sonora es la de la película del mismo nombre trasladada al juego. Divertida y animada.

Sonido FX — 74
Se limita a simular disparos y efectos de este tipo, pero todo de manera muy simple.

Jugabilidad — 82
Los movimientos de Mowgli se realizan de forma sencilla, pero en general la dificultad es alta.

Adicción — 90
Convertirse en protagonista de un clásico de la animación es un aliciente más que suficiente.

Total — 87
Recreación de la clásica película de Disney, que conserva el mismo toque de simpatía, diversión y originalidad.

Lo Mejor

- Revivir gracias a vuestra consola las aventuras de Mowgli y sus compañeros en medio de la selva.
- Todas las animaciones.

Lo Peor

- La dificultad que presenta el juego, incluso en el nivel más fácil.

CUANDO QUIERAS.
Mañana, tarde y noche.
DONDE QUIERAS.
Tierra, mar o aire.
Campo o ciudad. Donde vaya tu bolsillo, irá tu GAMEBOY.
COMO QUIERAS.
Solo, en pareja o hasta cuatro amigos juntos.





Ahí tienes tu GAMEBOY, el número uno en la lucha contra el aburrimiento. Con juegos top en diversión; de deportes, de acción, de aventura, arcades, de rol... TU ELIGES. Nunca tanta diversión ocupó tan poco espacio.

DONDE QUIERAS







AHORA DESDE 8.990 PTAS. (IVA INCLUIDO)



GAMEBOY™



NINTENDO ESPAÑA, S. A.
P.º de la Castellana, 39 - 28046 MADRID



Uno de los personajes que más te hicieron disfrutar en la infancia, Mowgli, llega a las consolas.

Jungle Book

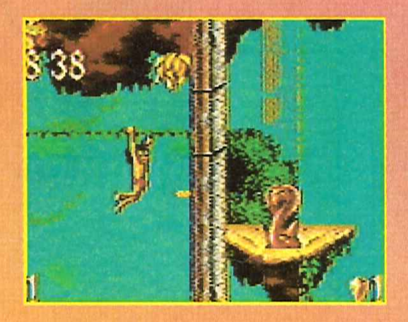




Salvaje y difícil

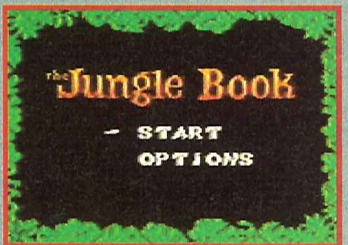
Como siempre ocurre cuando los muchachos de Disney están por medio, nos encontramos ante un juego de gran calidad, que conserva al máximo el estilo de la película original. En esta ocasión, la pequeña de Sega es el soporte por el que se pasean los animales más animados. Eso sí, a ritmo de jazz y liderados por Mowgli, el cachorro humano. Y es que lo que se presenta como un juego de plataformas bastante complicadillo, se convierte en una auténtica delicia visual, conforme el protagonista se va desplazando por la selva gracias a un scroll muy suave. No te lo pierdas.

Cruela de Vil





GAME GEAR



PLATAFORMAS
VIRGIN
Virgin
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 11
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Ninguna
Megas: 2

Gráficos — 90
La selva de la India y los movimientos de los personajes están perfectamente plasmados.

Música — 88
Las melodías que cantaban los protagonistas de la película, se han utilizado para este cartucho.

Sonido FX — 74
Se limita a simular los lanzamientos de plátanos y demás efectos de forma sencilla. Un poco pobre.

Jugabilidad — 81
Lamentablemente, el tamaño de la pantalla reduce la visibilidad y no siempre se ve dónde caes.

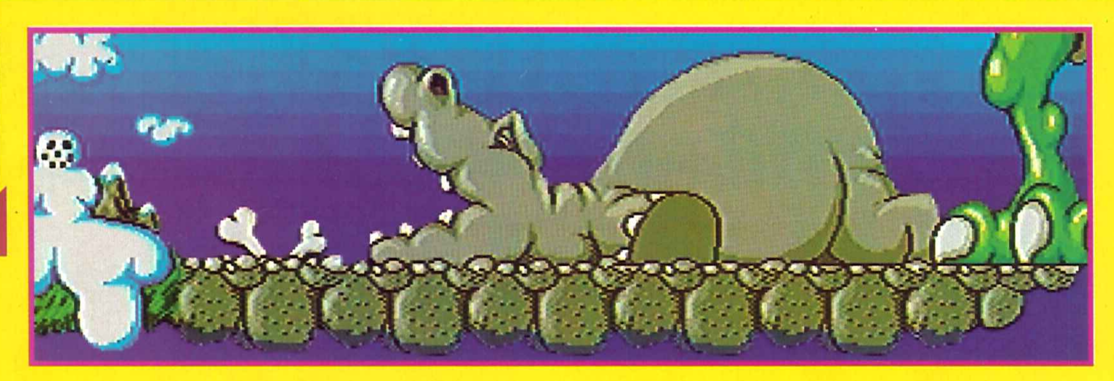
Adicción — 90
De nuevo, recrear las aventuras que Mowgli vivió en el cine es un importante aliciente para todos.

Total — 86
Una buena adaptación de un clásico de Disney, que pierde puntos por el problemilla de la visibilidad.

Lo Mejor
- Los personajes, con sus animaciones y expresividad.
- Convertirse en los protagonistas absolutos de una clásico de Disney.

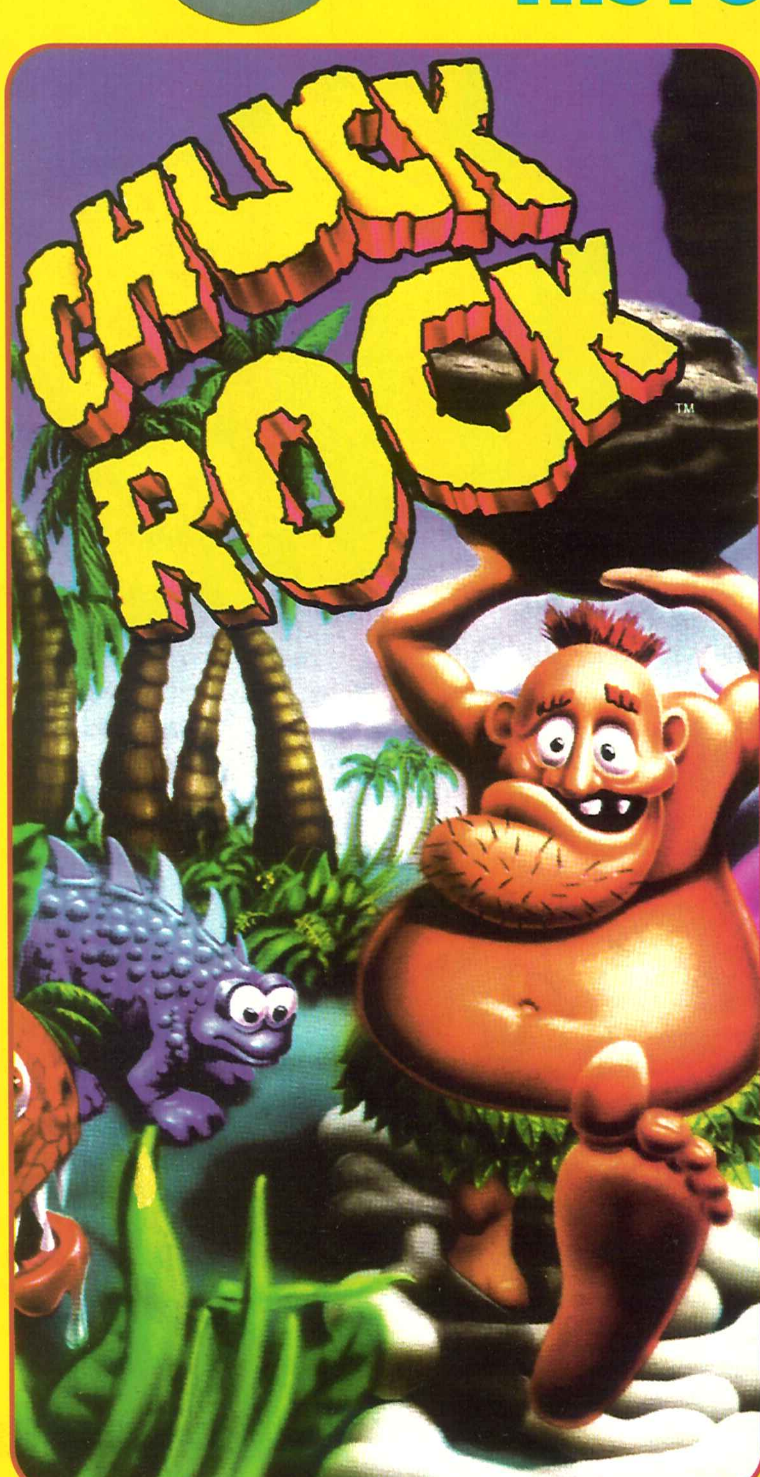
Lo Peor
- Repetimos lo de antes: el problema de la visibilidad de la pantalla.


EL CEREBRO DE LA BESTIA
SUPER 16 BITS
SUPER
MARIO KART
¡ARRANCA MOTORES YA!
¿Preparados, listos?... Este trepidante juego se pone en marcha. Encontrarás todo lo necesario para alucinar con SUPER MARIO y toda su pandilla en unas divertidísimas carreras de Karts.
Scrolles tridimensionales, gráficos fantásticos y un sonido genial te harán disfrutar de unas carreras en las que los adelantamientos, los trompos, los lanzamientos de objetos y los diferentes obstáculos decidirán quién es el Campeón.
Super Mario Kart... ¿Te atreves a intentarlo?
SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
Nintendo®
Nintendo España, S. A.
P.º de la Castellana, 39. 28046 MADRID





HISTORIA A LO BESTIA

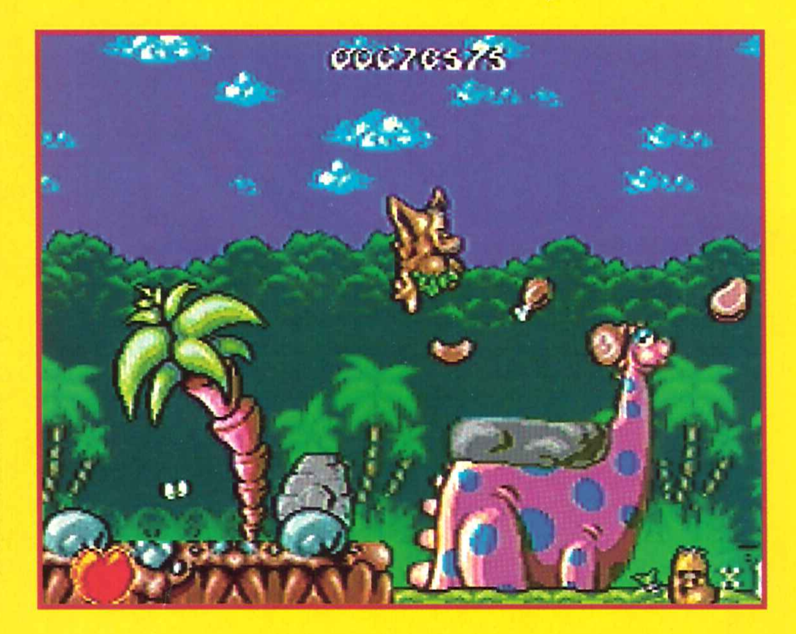


Hay personajes que no necesitan presentación, ya que su carrera en el mundillo consolero ha sido fulgurante e incluso ha dado lugar a una saga, como si de un protagonista de culebrones se tratara. Éste es el caso del cavernícola gordinflón que llega ahora a Mega CD.

Chuck Rock es un nombre carismático, sinónimo de diversión y entretenimiento. Y han sido los chicos de Core los encargados de dar forma a esta nueva versión de las aventuras del más famoso hombre de la Prehistoria. No podía ser de otra manera, si tenemos en cuenta que a ellos les debemos los anteriores avatares de Chuck Rock, así como los de su hijo, tan terribles y divertidos como los de su progenitor.

Es posible que te suene el argumento de este juego, que ha sufrido pocas variaciones respecto a las versiones anteriores, pero de todas maneras vamos a refrescarte la memoria. La historia comienza una apacible tarde dominical, cuando todos los habitantes de las aldeas cavernícolas se disponen a pasar el rato delante del televisor. Al mismo tiempo que Chuck se sumerge en la rutina festiva con una lata de cerveza en la mano, su compañera Ofelia se dedica a tareas domésticas.

Mientras la atractiva cavernícola tiende la colada en el jardín, unos admirativos ojos la observan. Escondido entre los arbustos se encuentra Gary Gritter, el malo de la historia, que no puede evitar quedarse prendado de los encantos de la bella Ofelia. Y como en la Prehistoria los idilios son un tanto ➤









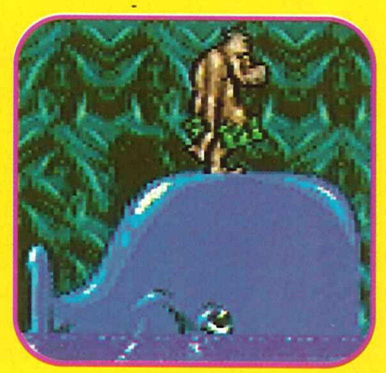


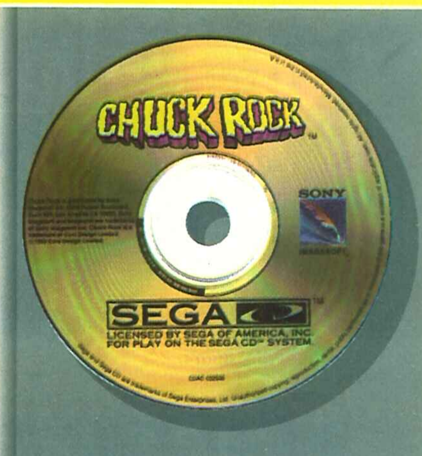
Cómo moverse por la selva

Chuck Rock tendrá que aprovechar las habilidades de ciertos animales prehistóricos para avanzar en su misión. Pterodáctilos, mamuts, cocodrilos, ballenas serán algunos de los divertidos vehículos que deberá utilizar.









Viaje a una Prehistoria llena de color y plataformas

GRÁFICOS CD

En este juego os encontraréis con una correcta calidad gráfica, tanto en la presentación como en el desarrollo del juego. Escenarios y personajes cuentan con una buena definición, y se ha añadido un plano más de scroll, que además es muy suave. Estamos ante un juego muy colorista, que no cuenta con espectaculares efectos visules, pero es que las plataformas tampoco lo necesitan.



SONIDO CD

Siguiendo la línea a la que nos tienen acostumbrados los compactos, la banda sonora (a ritmo de rock) es excelente y variada. Además, a lo largo del juego se prodigan todo tipo de efectos de sonido, para acompañar la acción del protagonista y las acometidas de los diferentes enemigos. Si queréis un buen consejo, no os perdáis el grito de guerra de Chuck Rock.

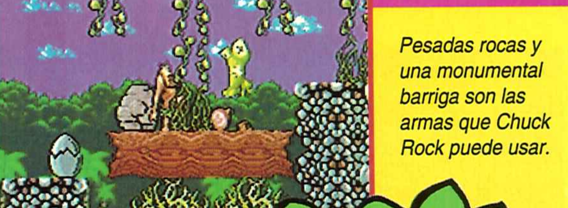


MEMORIA CD

Este es un claro ejemplo de juego en el que no se han aprovechado todas las posibilidades técnicas del CD. Los que conozcáis con anterioridad las aventuras de Chuck Rock, os vais a encontrar con que es muy similar a las pasadas versiones. Se echa de menos un mayor número de fases, ya que mantiene las cinco de Mega Drive. Aún asi, el juego posee el buen nivel al que Core nos tiene acostumbrados.







Pesadas rocas y una monumental barriga son las armas que Chuck Rock puede usar.













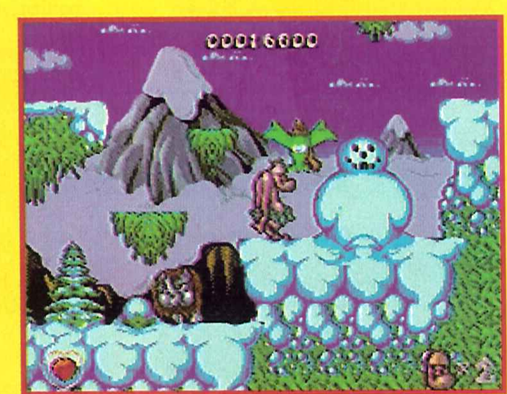
bruscos, Gritter no duda en pegarla un garrotazo y raptarla.

A partir de este momento, comienza la odisea de Chuck Rock para rescatar a la mujer de su vida. Cinco fases, divididas en diversos niveles cuyo número oscila entre cuatro y ocho, esperan a nuestro protagonista. Por supuesto, están plagadas de adversarios y obstáculos de los más diverso, y cuentan con sus correspondientes enemigos finales.

Por si lo dudabas, te aclaramos que tendrás que asumir el papel de Chuck Rock para adentrarte en este mundo prehistórico plagado de sorpresas. Al grito de ¡Unga bumga!, tu arma fundamental será ni más ni menos que tu propia barriga. Con ella, golpearás a todos los animales que te obstaculicen el paso hasta dejarlos fuera de combate. Pero ésta no es la única defensa con la que contarás. El salto con patada en el aire también te será muy útil, así como saber utilizar las piedras. Éstas, no sólo te ayudarán a subir alturas aparentemente insalvables, sino que asimismo podrás emplearlas para acabar con tus enemigos.

Ahora, ya estás en condiciones de iniciar el rescate. Sólo queda recordarte que comenzarás en la jungla, para después atravesar tenebrosas cavernas de lava ardiente, mares prehistóricos, paisajes helados y un sombrío cementerio. Y ten en cuenta que al final de este duro camino no sólo te espera el amor de Ofelia, sino también el peligro encarnado en el malvado Gary Gritter.









La prehistoria está de moda

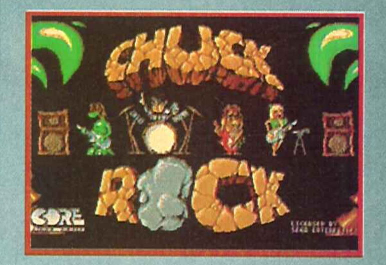
Dentro de la invasión de dinosaurios que estamos sufriendo, continúan apareciendo juegos relacionados con los ancestrales orígenes del mundo y del hombre. En este caso, disfrutamos de una divertida visión de la Prehistoria de la mano del cavernícola consolero más famoso.

Las aventuras de Chuck Rock, si bien presentan pocas novedades respecto a las anteriores versiones, mantienen su línea colorista cien por cien y su entretenimiento. Realmente, Chuck se merecía pasearse por Mega Cd como lo hace: gráficos bien definidos, suavísimo scroll y unas altas dosis de jugabilidad y adicción, gracias a la justa dificultad que presenta el juego en este nuevo formato.

Cruela de Vil




MEGA CD



PLATAFORMAS
SONY IMAGESOFT
Core
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords

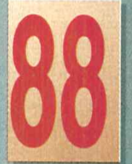
Gráficos — 87
Cuenta con unos escenarios tan coloristas como variados y bien definidos. Muy bueno el movimiento de los sprites.

Sonido — 86
Os acompañarán diversas melodías, todas ellas marcadas por una línea rockera de acuerdo con el nombre del protagonista.

Jugabilidad — 89
De sencillo manejo, los movimientos básicos del protagonista son muy fáciles de realizar.

Adicción — 88

La variedad de situaciones junto al elevado número de niveles que forman cada fase, harán que tengáis juego para rato.

Total — 88

Un juego muy entretenido y divertido que, sin aportar grandes novedades frente a anteriores versiones, no os defraudará.

Lo Mejor
• La gran expresividad de que están dotados todos los personajes del juego.
• Los passwords.

Lo Peor
• Se podía haber incluido alguna novedad de importancia respecto a anteriores versiones.





RANMA 1/2

EL SORPRENDENTE ARTE DE LA LUCHA

Por fin tenemos la posibilidad de disfrutar de un título casi mítico, que llevaba bastante tiempo pegando fuerte en Japón. Ranma, el extraño chaval que por arte de magia se transforma en chica cuando se moja, pisa por fin las Super Nintendo europeas. Sin embargo, no nos ha llegado ninguna de las dos partes existentes de este juego, sino una mezcla que ha dado como resultado un divertidísimo beat'-em-up.

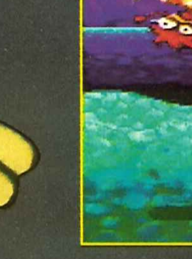
La historia de este juego es tan extraña y grotesca como los luchadores que la protagonizan. El director del colegio de Ranma propone a nuestro héroe un trato difícil de declinar: si es capaz de dar un escarmiento a Jonnhy Pantyhose, tendrá el curso aprobado sin presentarse a un solo examen. Lo terrible del tema es que otros nueve luchadores se han propuesto interponerse entre Ranma y el terrible Pantyhose, y si Ranma rechaza la oferta, cualquiera de ellos podrá aprovecharse de la benevolencia del director y ganarse los aprobados.

Partiendo de este planteamiento, nos hallamos ante un clásico arcade de lucha con once personajes a elegir (a cuál más original) y numerosos golpes especiales. Tahures, magos del vudú, cocineros, dulces bailarinas o regordetes osos panda extenderán delante de vosotros uno de los repertorios de golpes más hilarantes de todos los tiempos.



Todo esto unido a sus tres modalidades de juego (historia, exhibición y grupo) da como resultado uno de los juegos de lucha con más gancho para vuestra 16 bits.

Siempre y cuando estés dispuesto a recibir todo tipo de castañazos y golpes bajos, claro está.





Adeline









A pesar de su pequeño tamaño, es una luchadora muy peligrosa. Su Puñetazo del Diablo es demoledor.

Bambou

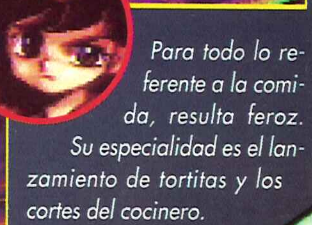




No tiene una gran fuerza física, pero es una experta en las malas artes. Cuidado con sus paipais.

Frederick





Para todo lo referente a la comida, resulta feroz. Su especialidad es el lanzamiento de tortitas y los cortes del cocinero.

Uno de los arcades de lucha que más éxito están teniendo en Japón, llega por fin a la Super Nintendo, para que todos sus poseedores disfruten de él.



Genma







El padre de Ranma no lleva nada bien su actual aspecto. Montañas de ira más grandes que su corpachón le permiten realizar golpes increíbles.

LO MÁS NUEVO

J. Pantihose





Sólo podrás elegir a este luchador jugando a dobles. ¿Te atreves con él?

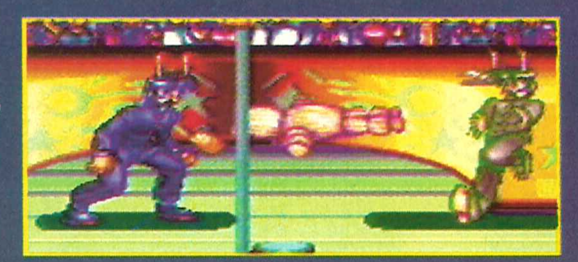


Gosunkugi









Ha vendido su alma a los poderes del mal y utiliza las artes negras del vudú para conseguir todo lo que se propone. Sus golpes más poderosos son las llaves vudú con muñeco. Pero no tre dejes engañar, su verdadera habilidad es atacar por lo "bajinis".

Mathias







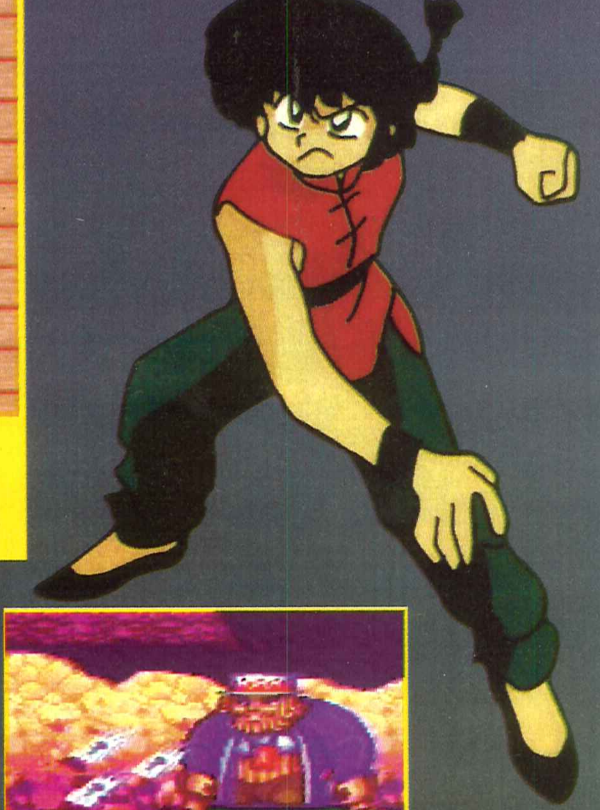
Sus problemas de personalidad le han arrastrado al mal camino. En cuanto alguien le dice hola, salta hecho una fiera, dispuesto a hacer una tortilla con el osado parlanchín.





Lucha en Grupo

Esta modalidad de juego permite que dos jugadores se repartan los personajes, formando equipos de cinco que se irán enfrentando entre sí. Ganará el equipo que haya logrado mayor número de triunfos, y en caso de empate se mirará el "guantazo-average" (que no hombre, que es broma).



King



Este taimado tahur es capaz de sacarse de la manga cualquier cosa. Sus trampas sólo son comparables con su gordura, y siempre tiene un recurso para ganar la última mano.



Pantihose



Una vez transformado, es más terrible aún que bajo su forma humana. Sólo podrás elegirle en el modo de 2 jugadores.



Imaginaos que el director de vuestro colegio promete que os aprobará el curso, si le dais un escarmiento al chico más gamberro del barrio. Interesante oferta, ¿no? Pues en eso se basa el curioso argumento de este Ranma.

La importancia de llamarse Ranma

Lo mejor de este cartucho es sin duda su nombre y todo lo que de él se desprende. Ranma y su numerosa panda de amigos-enemigos se bastarían por sí solos para hacer que un juego resultara interesante y divertido. Pero además, su presencia se ve reforzada por una vibrante mecánica saturada de imaginativos golpes, gran sentido del humor y elevada jugabilidad.

En contrapartida, el sonido es algo machacón, los movimientos lentos y sus 3 niveles de dificultad se quedan cortos. Algo malo debía tener.

Teniente Ripley



Ryoga





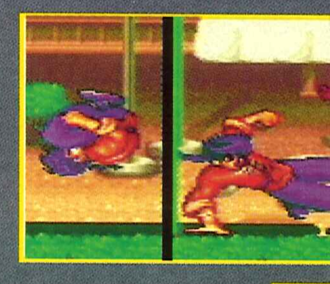


Ha perdido la memoria y se ha convertido en un solitario. Su desorientación le hace ser muy peligroso, ya que reparte castañazos a diestro y siniestro, sin importarle quién tenga delante. Sus golpes mágicos y su paraguas son lo más.



Ranma







Es igual de poderoso bajo su forma masculina como en la femenina. El cacao mental que le provoca el continuo cambio de sexo, le hace invulnerable al miedo y al dolor. Practica diariamente sus llaves, y hay poco luchadores que tengan un elenco de golpes tan completo como él-ella. El puñetazo múltiple, el golpe del Dragón Volador y la patada con giro son sus principales armas.



SUPER NINTENDO



LUCHA
OCEAN
D.T.M.C.

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 11 luchadores
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 12

Gráficos — 89
Lo más destacable es la perfecta realización de los personajes y el detalle con el que han sido tratados.

Música — 80
No parece la música más apropiada para el juego, a pesar de su intento por resultar simpaticona.

Sonido FX — 80
Lo mejor son los gritos y quejidos de los luchadores, pero aun éstos necesitarían una mejora.

Jugabilidad — 88
Los golpes especiales son bastante fáciles de realizar. Sin embargo, las acciones son un poco lentas.

Adicción — 89
Tres niveles de dificultad son muy escasos, aunque la opción de dos jugadores siempre resultará adictiva.

Total — 88
Es un divertido juego de lucha, que resultará irresistible para los amantes de la serie y las emociones intensas.

Lo Mejor
- Poder elegir entre once luchadores, a cuál más sorprendente.
- Convertirse en cualquiera de los protagonistas de esta divertida serie.

Lo Peor
- La lentitud de los luchadores a la hora de desplazarse.
- Sólo tres niveles de dificultad: se te puede acabar demasiado pronto.

ZOOL

SEGA MEGA DRIVE











EL CHUPA-CHUP NINJA

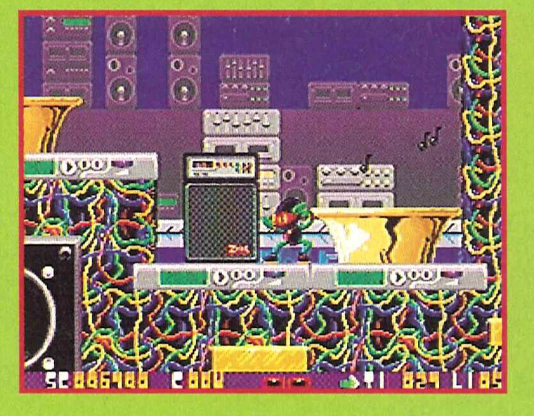


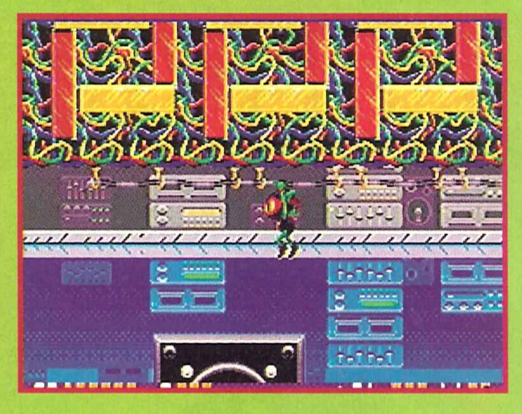


Para una idea tan simple hacía falta mucha imaginación. Gracias a esa facultad, propia de seres inteligentes, se crearon unos caramelos que incorporaban un sencillo palito para agarrarlo. Así, apareció el chupa-chup, la golosina más revolucionaria desde la goma de mascar. Y unos años más tarde, en plena era del videojuego, nació el único, el genuino, la súper estrella ninja con forma de chupa-chup, defensora de la imaginación en la Enésima Dimensión. Su nombre tiene sólo cuatro letras: Zool.

Pero los momentos de dicha y felicidad no son eternos. Un malicioso personaje llamado Krool ha ocupado la Enésima Dimensión con sus tropas de legionarios, formadas por seres en otro momento inofensivos. Este curioso lugar se compone de siete mundos distintos: el de los dulces, la música, frutícola, de las herramientas, de los juguetes, la feria y, por último, el desierto. Cada uno de ellos cuenta a su vez con ➤



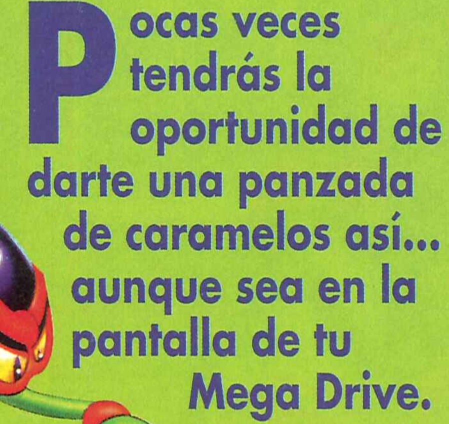




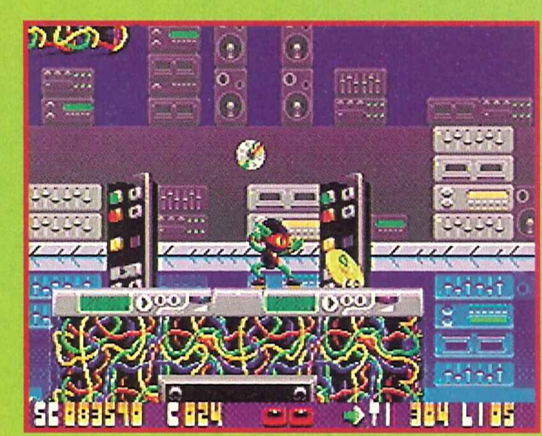


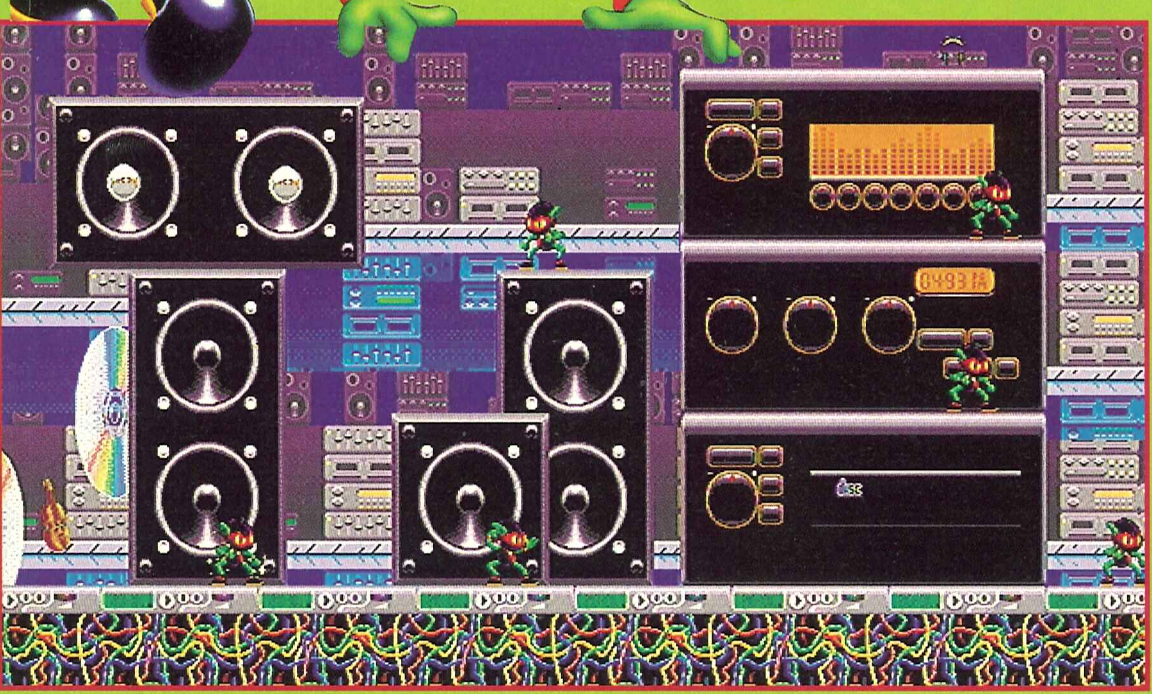






Pocas veces tendrás la oportunidad de darte una panzada de caramelos así... aunque sea en la pantalla de tu Mega Drive.

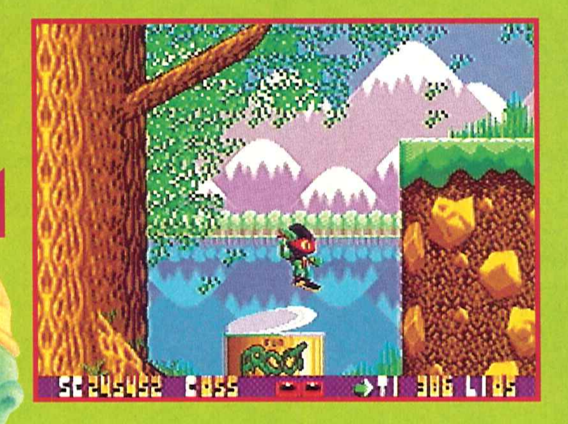






Nuestro diminuto personaje no tiene ningún reparo a la hora de trepar por imponentes colinas llenas de frutas-bonus o por un espectacular equipo de música.





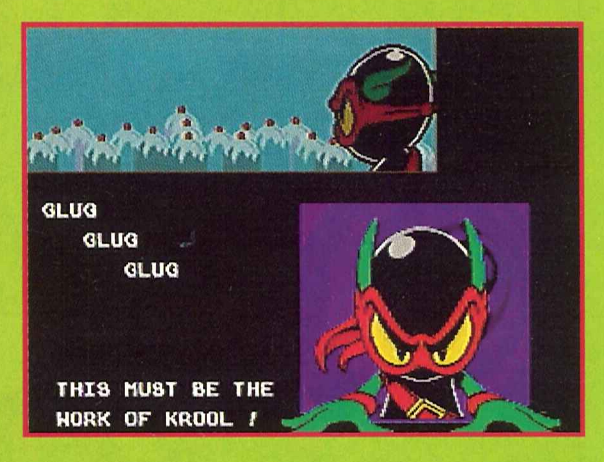


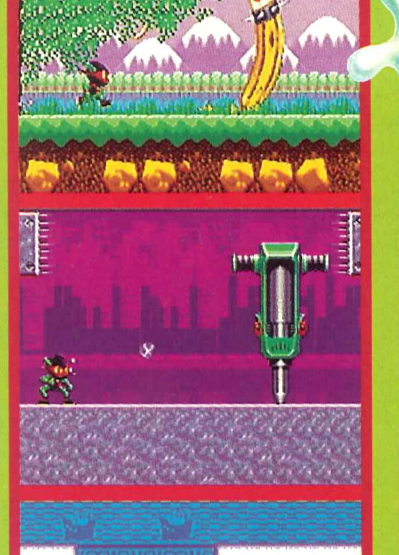












cuatro niveles de dificultad progresiva, una fase de bonus secreta y, como no podía faltar en todo juego plataformero que se precie, los enemigos finales, que pueden tener el aspecto de una enorme abeja, una guitarra asesina, un plátano malísimo o un punzante cactus llamado Jack.

Pero a la hora de ayudar a este simpático personaje, habrás de tener otra cosa en cuenta: el tiempo. En cada subnivel tendrás que recoger una cantidad concreta de items en cierto número de segundos. Éstos se encontrarán diseminados por las plataformas o bien aparecerán cuando dejes fuera de combate a un enemigo. En las dos primeras subfases, resulta relativamente fácil encontrar los items y acabar dentro del límite, pero en las sucesivas la dificultad va en aumento.

Otra de las excelentes cualidades de que hace gala nuestra estrella es su excelente animación. El pequeño Zool puede correr, saltar, golpear, pegar patadas, disparar, escalar y deslizarse. Además, tiene dos formas distintas de acabar con los legionarios de Krool: disparando a troche y moche o bien saltando encima de ellos. Sin embargo, los enemigos finales sólo podrán ser abatidos mediante disparos (para algo son lo que son).

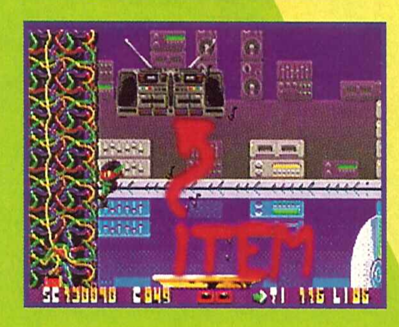
Con todo lo dicho, ya te habrás dado cuenta de que tienes ante ti un nuevo personaje que pretende convertirse en ídolo de la diversión. Como siempre, la última palabra la tienes tú.











Buscando el Ítem Desesperadamente

Uno de los aspectos que hacen que los juegos de plataformas sean más digeribles, es la posibilidad de encontrar ciertos objetos que aumentan tus posibilidades de mantenerte a salvo de los amenazantes enemigos. «Zool» también cuenta con un completo arsenal de estos objetos que todos conocemos con el nombre de ítems:

***-1UP.** Como su propio nombre indica, te proporciona una estupenda y preciosa vida extra.*

***-ÍTEM ESPECIAL DE FASE.** Mucho más grande que los ítems normales. Como se puede intuir por su tamaño, te dará la friolera de 10.000 puntos de una sola vez.*

***-Z BLANCA Y NEGRA.** Hace que aparezca un doble de Zool, con lo que vuestra capacidad de recoger ítems aumenta.*

***-Z DORADA.** Éste es el ítem de la invencibilidad. Su duración es bastante corta.*

***-BOMBA.** En el momento que recojas este objeto, los enemigos que se encuentren en un radio cercano quedarán hechos fosfatina.*













Los excelentes gráficos de los siete mundos son una buena baza a tener en cuenta a la hora de decantarse por este ser de aspecto indefinido.

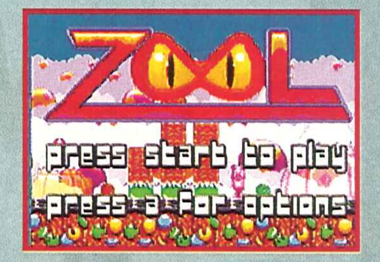
"Animación" con Z de Zool

La animación de este personajillo llamado Zool es lo más destacable de un cartucho que no aporta gran cosa a los juegos de plataformas ya existentes. Con una concepción clásica, es decir, avanzar contra reloj eliminando contrincantes y recogiendo todo tipo de ítems, la originalidad brilla por su ausencia.

En el aspecto técnico, el scroll parallax acompaña a una calidad gráfica correcta, sin llegar a ningún alarde de diseño, aunque la definición es bastante buena.

Boke

MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SEGA
Gremlin Graphics
Nº jugadores: 1
Vidas: 5
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 1
Megas: 8

Gráficos — **83**
Aunque a veces cuesta verlo, el scroll parallax está presente. Los escenarios son grandes y originales.

Música — **76**
Demasiado monótona. Se repite independientemente del número de fase en que nos encontremos.

Sonido FX — **78**
Este apartado no es precisamente el más logrado del cartucho, y se limita a acompañar.

Jugabilidad — **80**
Como todo juego de plataformas, es alta, aunque se echan de menos más niveles de dificultad.

Adicción — **79**
Sólo tiene posibilidad de un jugador, y aunque las animaciones son buenas, cuesta engancharse.

Total — **80**
La imaginación que requiere nuestro menudo personaje está presente. Lástima que sea sólo en contadas ocasiones.

Lo Mejor

- **El diseño de las plataformas, pues hay algunas que son auténticos laberintos de excelente calidad gráfica.**

Lo Peor

- **Las opciones que presenta son bastante escasas.**
- **El tercer nivel de la segunda fase. Si te lo compras, sabrás el porqué.**

LO MÁS NUEVO

NINTENDO GAME BOY

Looney Tunes

MELODÍAS ANIMADAS DE AYER Y HOY

Bugs Bunny, el Pato Lucas, Speedy Gonzales, Tweety, Porky, el Diablo de Tazmania, el Correcaminos... son personajes de sobra conocidos por todos. Como ya sabéis, se trata de dibujos animados producidos por la Warner Bros, y que la televisión se ha encargado de difundir por los hogares de todo el mundo. Muchos de ellos ya habían realizado sus pinitos en el mundillo consolero. Pero ahora se han unido para protagonizar un cartucho concebido según los más clásicos "cartoons".

El juego está compuesto de siete fases, incluyendo una de bonus, que se corresponden a títulos como "Mares del Sur", "Ratón encantado", "La hora de la comida", "Porky piloto" o "Camino del Oeste". Cada una de ellas está protagonizada, de forma absoluta, por uno de los personajes anteriormente mencionados, que además de superar diversos obstáculos deberá enfrentarse a adversarios bastante conocidos como Yoshemite Sam, Martin el extraterrestre, Wile E. Coyote o Elmer Gruñón.

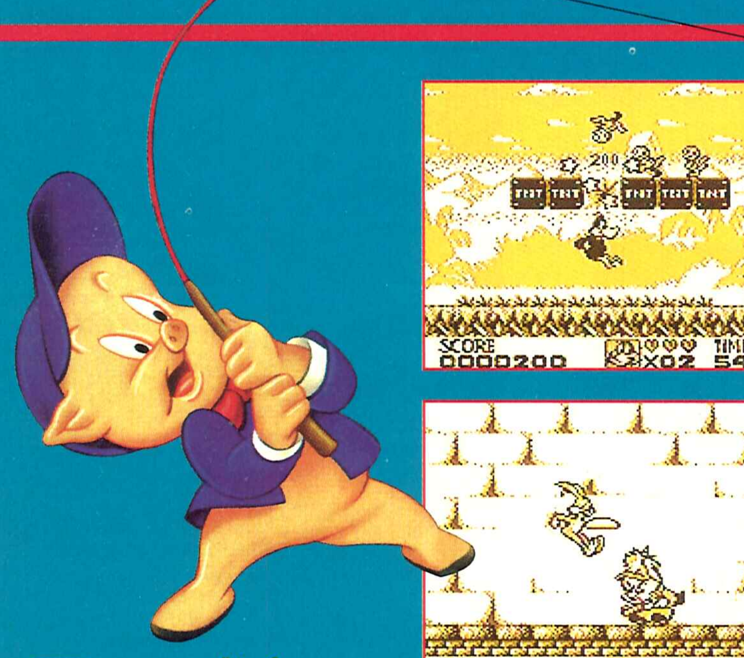
Por fortuna, nuestros amigos contarán con diversos métodos para defenderse. Así, Bugs Bunny y el pato Lucas lanzan un disco volador, Taz y el Correcaminos poseen una gran velocidad, Tweety puede ejecutar cortos vuelos, Porky surca los cielos a bordo de una avioneta y Speedy Gonzales realiza una típica danza mejicana al mismo tiempo que arroja queso.

Ahora sólo queda que os adentréis en el fascinante mundo de la Warner, para vivir las aventuras de vuestros dibujos animados favoritos. ¡Y esto, esto es todo, amigos!









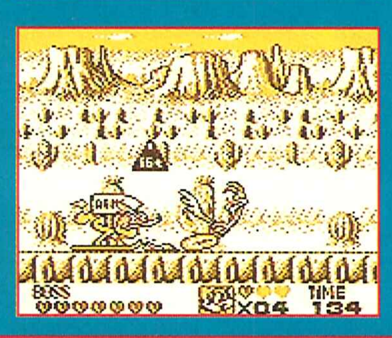


Este cartucho se compone en realidad de siete juegos totalmente diferentes, ya que cada personaje tiene su propia aventura con sus enemigos, sus cualidades, sus decorados... y sus situaciones divertidas.

Para disfrute de todos, los personajes más conocidos de la Warner se han introducido en nuestra pequeña Game Boy.







Clásicos portátiles

La compañía Sunsoft se ha apuntado al tren de las producciones animadas de la Warner, y no parece dispuesta a dejarlo escapar. Esta vez, ofrece un gran cóctel con los personajes más conocidos de la productora americana.

Si el nombre de Bugs Bunny y sus compañeros ya es suficiente atractivo para animaros a jugar, la concepción y el desarrollo de este cartucho conseguirá engancharos por completo a la portátil de Nintendo. Y es que realmente vale la pena adentrarse en el mundo de «Looney Tunes», para vivir una y otra vez las aventuras animadas más clásicas de la manera más actual. Te divertirán incluso más que en la "tele".

Cruela de Vil

GAME BOY



PLATAFORMAS
SUNSOFT
Sunsoft
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas
Megas: 2

Gráficos — 84
Personajes excelentemente animados, que se mueven en escenarios variados y adecuados a cada aventura.

Música — 78
Alguna melodía recuerda a la banda sonora de los dibujos originales. El resto es bastante machacón.

Sonido FX — 70
Ni abundan ni destacan los efectos de sonido. Se limitan a desempeñar su función dentro del juego.

Jugabilidad — 84
El control de los siete personajes es fácil, pese a que cada uno cuenta con habilidades diferentes.

Adicción — 86
Asumir el papel de hasta siete personajes distintos es una gran baza a la hora de valorar este cartucho.

Total — 83
Un gran juego para la pequeña de Nintendo, que ha conseguido recrear fielmente el espíritu de los dibujos de la Warner.

Lo Mejor
- La concepción global del juego: siete fases con distinta ambientación y otros tantos protagonistas diferentes.

Lo Peor
- El elevado nivel de dificultad que alcanza el juego, aunque siempre contáis con continuaciones ilimitadas para seguir intentándolo.



La maldad del Capitán Garfio ha llevado a Peter Pan a iniciar esta nueva aventura. Lagos, sirenas, piratas, cavernas..., le esperan si quiere rescatar a sus hijos.





Peter Pan era el niño que no quería crecer, pero el amor hace milagros y, cuando se enamoró de la hija de su amiga Wendy, sus convicciones cambiaron y decidió abandonar su país de fantasía por un mundo real basado en el cariño mutuo.

De esta manera, el eterno niño se convirtió, con el paso del tiempo, en un ejecutivo triunfador, padre de dos hijos, pero demasiado absorbido por el trabajo y sin recuerdos del pasado.

Pero quien sí tiene recuerdos es el temible capitán Garfio. Este pirata, cegado por el resentimiento, se desplaza a bordo de su galeón hasta el corazón de Londres para raptar a los hijos de Pan y obligar a éste a volver al País de Nunca Jamás.

Con la ayuda de Campanilla, Peter vuelve a la isla e intenta convencer a los "Niños Perdidos" de su verdadera identidad como antiguo líder. Tras luchar con el actual cabecilla de estos desarraigados, Peter Pan recobra, no sólo la confianza en sí mismo y su infancia olvidada, sino también su emblemática espada y su capacidad para volar.

Lagos, sirenas, piratas, cavernas, bosques y subterráneos le esperan si quiere vencer a su eterno rival, Garfio, en un combate a muerte para poder rescatar a sus hijos.

Ahora tú puedes convertirte en "el niño que no quería crecer" gracias a las versiones que de este juego se presentan para Mega Drive y Mega CD. Sólo tienes que dejarte llevar por tu imaginación, tener un pensamiento feliz y volar todo recto hacia el amanecer hasta el País de Nunca Jamás.





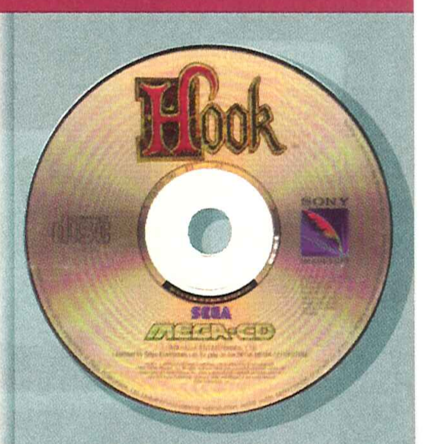












Emprende el vuelo de tu vida en una fantástica aventura.

GRÁFICOS CD

Los escenarios no presentan ningún tipo de complejidad y son muy similares a los de la versión para Mega Drive. Por otro lado, los movimientos de Peter Pan presentan un pega, sufren una ligera ralentización. Como juego de plataformas es correcto, pero no se han sabido aprovechar todas las posibilidades que presenta este formato.

SONIDO CD

La banda sonora es una auténtica delicia, ya que es muy marchosa y acompaña perfectamente al desarrollo de la acción. Como suele ocurrir con los compactos, este es el apartado donde mayor partido se saca a las posibilidades del CD. Sin embargo, flojea en los efectos sonoros.



MEMORIA CD

La presentación no es demasiado extensa, pero presenta un par de rotaciones muy espectaculares, sobre todo, la del barco pirata volando sobre Londres. Por otro lado, el juego consta de doce fases, aunque se echa de menos que éstas no sean un poco más extensas. Eso sí, con las continuaciones infinitas no tendrás demasiados problemas para llegar al enfrentamiento final con Grafio.

LO MÁS NUEVO



Para poder volar, Peter Pan tendrá que encontrar a Campanilla y abastecerse del necesario "polvo de hada".











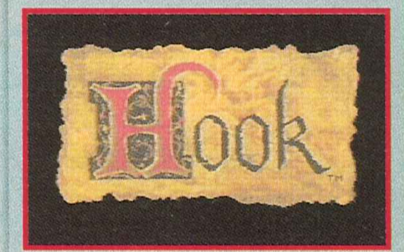
Deja volar tu imaginación

Entre tanto bombardeo de cartuchos basados en éxitos cinematográficos, llega esta versión de la película de Spielberg que narraba las aventuras de uno de los mayores héroes infantiles.

En compañía de Peter Pan recorrerás un fantástico país en el que no falta ninguno de los ingredientes de un cuento. Sin embargo, puede que eches de menos algunas de las características que han hecho de Mega CD uno de los soportes más esperados. Aún así, se trata de un compacto que divierte y entretiene.

Cruela de Vil

MEGA CD



PLATAFORMAS
SONY IMAGESOFT
Sony Imagesoft
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas

Gráficos — 70

A pesar de que los sprites están bien animados en general, este aspecto no pasa de ser correcto en todo el desarrollo del juego.

Sonido — 69

Los efectos de sonido son escasos. Se limitan al choque de espadas y poca cosa más, lo que le da cierto aire pobretón.

Jugabilidad — 73

Los movimientos de Peter Pan, aunque variados, no tienen ningún problema, pero presentan una ligera ralentización.

Adicción — 78

La ajustada dificultad del juego y el afán por el enfrentamiento final con Garfio animan a no dejarlo.

Total — 72

Un juego de plataformas correctamente realizado que cuenta con el gran aliciente de sus protagonistas.

Lo Mejor

- Las continuaciones infinitas.
- La ajustada dificultad del juego.

Lo Peor

- Se echa de menos que las fases sean más largas.

LO MÁS NUEVO









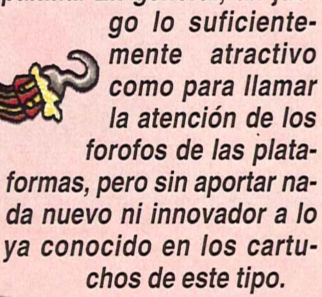


Simplemente correcto

Las aventuras de Peter Pan se presentan con el halo de fama que ha cosechado, tanto la historia original de Barrie como el "remake" cinematográfico que de la misma realizó Spielberg. El resultado es un juego de plataformas correctamente realizado y con un suave scroll.

Quizás uno de los aspectos más llamativos sea el vuelo del protagonista, aunque para realizarlo, antes tengamos que conseguir el "polvo de hada" que nos ofrece Campanilla. En general, un juego lo suficientemente atractivo como para llamar la atención de los forofos de las plataformas, pero sin aportar nada nuevo ni innovador a lo ya conocido en los cartuchos de este tipo.

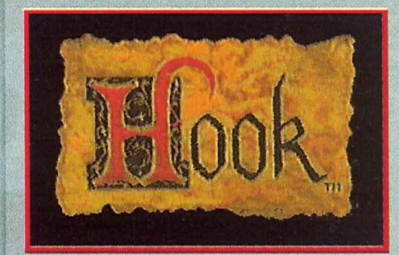
Cruela de Vil







MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
SONY IMAGESOFT
Sony Imagesoft

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas
Megas: 8

Gráficos — 79
Los escenarios que configuran el País de Nunca Jamás son buenos, al igual que la animación.

Música — 80
Uno de las aspectos más brillantes lo constituye la banda sonora muy a tono con el juego.

Sonido FX — 74
Aquí flojea este cartucho, ya que los efectos no abundan y los que hay son muy simplones.

Jugabilidad — 78
Los movimientos son sencillos de realizar, pero este Peter Pan no pasará a la historia por su velocidad.

Adicción — 82
La posibilidad de acabar de una vez por todas con el capitán Garfio es un aliciente para seguir.

Total — 79
Un cartucho de plataformas que no presenta novedades, pero que sabe cumplir su cometido.

Lo Mejor
- El Garfio.
- Que está basado en la película de Spielberg.

Lo Peor
- La lentitud del protagonista.

SUPER NINTENDO

Pop'n TWIN BEE

PARA DAR EL CAMPANAZO

Como viene siendo habitual, y conste que ya estamos un poco hartos, un malvado científico llamado Mardock ha decidido convertirse en amo y señor del planeta entero. Su calenturienta imaginación ha creado una inusitada y asombrosa flota de naves con la categórica orden de apoderarse del mundo y de parte de Albacete.

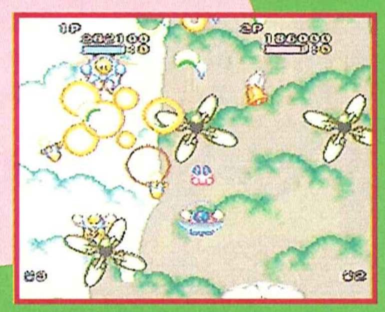
Sin embargo, Mardock no las tiene todas consigo. La última vez que elaboró un plan de esta envergadura (hace unos añitos en la Nintendo 8 bits), salieron a su encuentro unas irrisorias naves con forma de abeja que dieron al traste con su genialidad. Para evitar nuevas intromisiones, Mardock ha secuestrado a la preciosa Madoka y ha amenazado con hacerla desaparecer si las Twin Bee (curioso nombre) vuelven a escena. Como ya podéis imaginar, los intrépidos pilotos de las originales naves no están por la labor de dejarse amilanar, más que nada porque nos quedaríamos sin diversión. Así que ni cortos ni perezosos han armado las Twin Bee y se han lanzado a una desenfrenada batalla contra las huestes de Mardock.

El gran reto de nuestros héroes es enfrentarse al renovado ➤









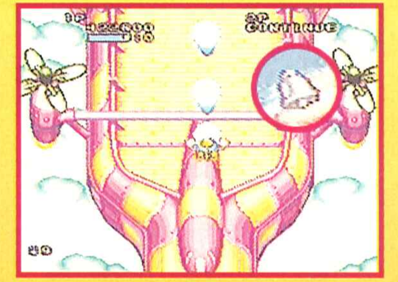


Las doce campanadas

Las campanas que hay por ahí escondidas servirán para aumentar tus posibilidades. Te explico. Al recibir tus disparos cambian de color, correspondiendo a cada color una ayuda distinta. Puedes mejorar tu armamento, engordar tu marcador o aumentar la velocidad de la nave. Aquí tienes una muestra de las más importantes.



Disparo múltiple



Cañón de protones



Escoltas



Escudo

Diversión en colores

Si como me pasa a mí estás pirado por los mata-mata, no puedes perder la ocasión de probar este cartucho. Los chicos de Konami nos tienen acostumbrados a disfrutar de juegos magistrales, en los que han sabido buscar su punto de distinción y originalidad. Y éste es el caso de «Pop'n Twin Bee».

El alarde de imaginación a la hora de crear enemigos y situaciones, no merece más comentario que las imágenes que puedes contemplar. Por otro lado, la jugabilidad y la adicción se ven potenciadas por una ajustada dificultad, y las melodías resultan las ideales para redondear un cartucho de enorme simpatía y gran calidad técnica.

Teniente Ripley

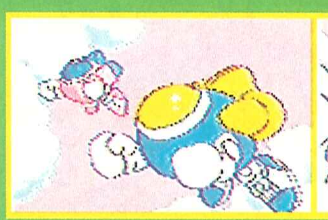




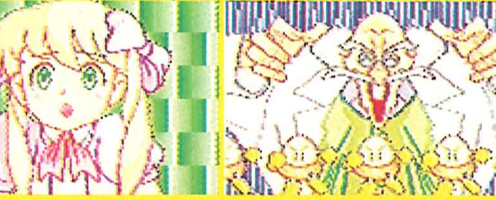














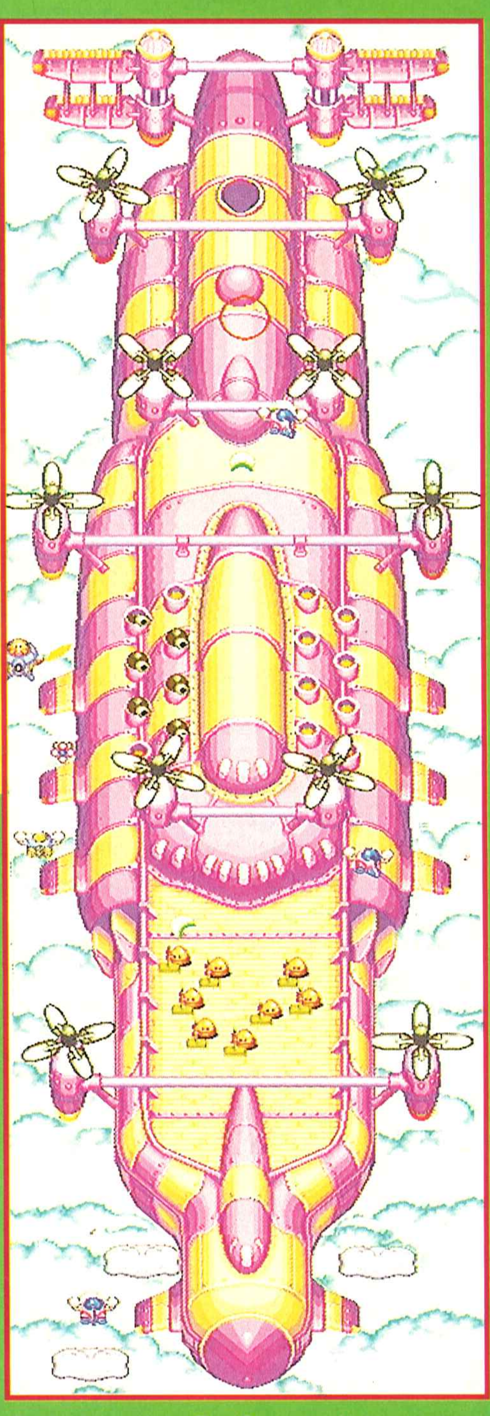
LO MÁS NUEVO



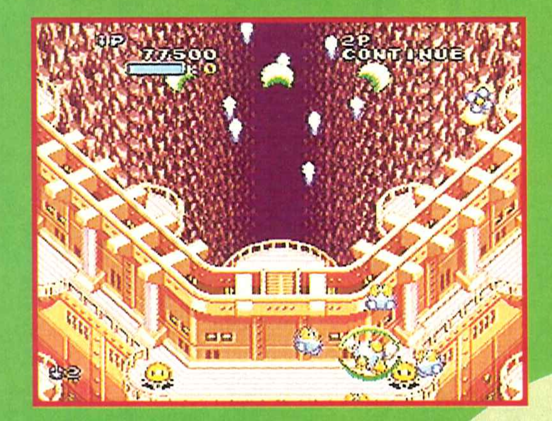




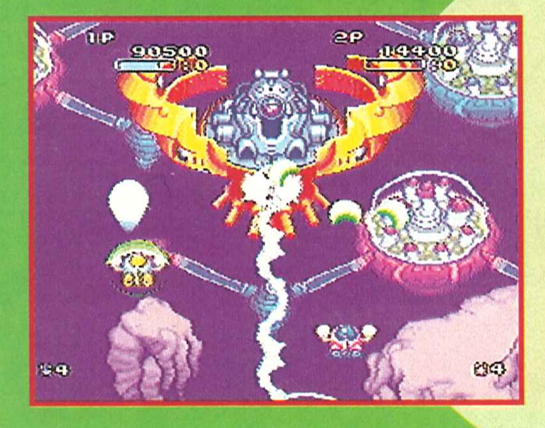
Como puedes ver, la variedad de enemigos y su original estampa es uno de los puntos fuertes de este cartucho de Konami, que rezuma humor por los cuatro costados.



En el universo de las Twin Bee es tan fácil esncontrarse con un submarino aéreo como con una canasta de huevos kamikaze. En este juego todo es posible, así que no empieces a reírte todavía y prepárate a disparar a todo lo que se mueva, tenga la pinta que tenga.











SUPER NINTENDO



SHOOT'EM-UP
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 7
Continuaciones: 7
Megas: 8

armamento del villano sin haber mejorado apenas sus propias naves. Porque las Twin Bee han cambiado más bien poco con respecto a sus antecesoras de hace años. Continúan lanzando bombas con la arcaica técnica de sacar el brazo por la ventanilla y siguen en sus trece de mejorar su armamento a base de "campanazos". Y es que, para los que no lo sepáis, las únicas aliadas de nuestras abejitas guerreras son las campanas. Estos alegres instrumentos tienen la virtud de cambiar de color cuando reciben un impacto, proporcionando sustanciales mejoras en la configuración de la nave. Mejoras que no debéis desaprovechar, si es que queréis triunfar en esta hilarante guerra.

Los escenarios en los que debéis demostrar vuestra habilidad van desde las calles de una brillante ciudad acosada por piñas de más de quince metros, hasta las profundidades de un océano plagado de los últimas invenciones del Capitán Nemo. Es decir, los paisajes más extraños en los que jamás hayas tenido la oportunidad de combatir.

Trepidante, original y sorprendente, este juego resulta ideal para los amantes del shoot'em-up. Si tú eres uno de ellos y no te importa "convertirte" en abeja por unas horas, duro con ellos.




Ponte serio, enemigos como éste pueden complicarte la partida más de la cuenta.



Gráficos — 85
Luce un suavísimo scroll, con el que viajarás a través de originales y coloristas decorados.

Música — 84
Divertida y rápida, sigue perfectamente el desarrollo del juego. Os recordará a la de Super Parodius.

Sonido FX — 85
Las voces digitalizadas son muy similares a las de Parodius. Los demás efectos rebosan variedad.

Jugabilidad — 86
Rápido y muy divertido, se deja jugar con la facilidad que acostumbran los matamarcianos.

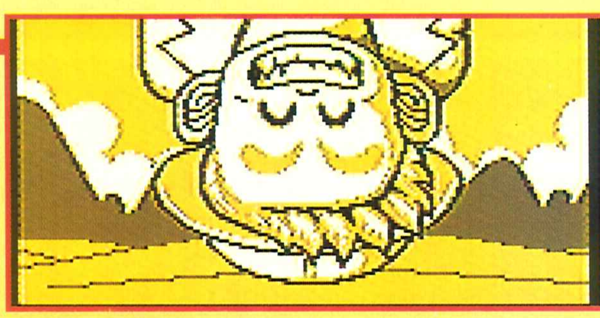
Adicción — 87
Su ajustada y ascendente dificultad unida a los siete niveles hacen de este cartucho un juego ideal.

Total — 85
Un precioso clásico lleno de humor, simpatía y una enorme capacidad de juego. Ideal para que disfrute toda la familia.

Lo Mejor
- Disfrutar de un clásico de una manera tan asombrosamente mejorada.
- La originalidad de los escenarios.
- ¿No has visto qué enemigos?

Lo Peor
- En algunas ocasiones, la acción es demasiado embrollada.
- Que las continuaciones te manden al principio de la fase.







¡EXPLOTA, EXPLÓTAME, EXPLÓ!

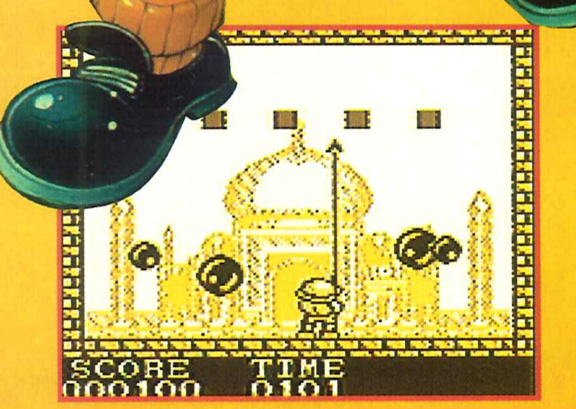


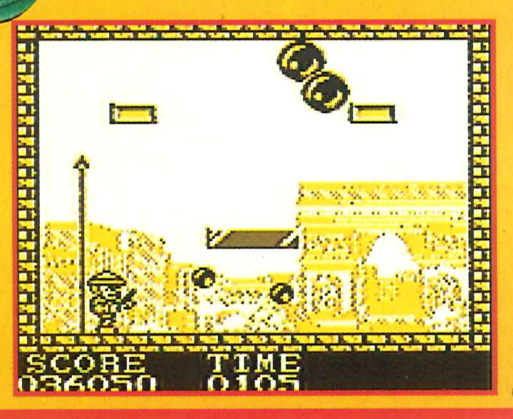
Ya está preparado el último Torneo Pang alrededor del mundo. La sede de esta nueva edición ha correspondido a la pequeña Game Boy. Los jugadores no han puesto ninguna pega ante el reducido espacio del escenario, y están esperando el momento en que el juez declare abierta la competición. Pero antes van a escuchar las reglas del juego.

Los participantes deben destruir todas las bolas que aparezcan en pantalla, antes del límite de tiempo fijado para cada fase. Podrán usar para ello todas las armas de que dispongan, y no pueden ser tocados o penalizarán una vida.

El primer participante ya está dispuesto en el punto de partida, nada menos que el monte Fuji, en Japón. El cronómetro se ha puesto en marcha y nuestro destroza-bolas no ha tardado ni un segundo en lanzar su primer gancho. Aprovechando los items que proporcionan las bolas y midiendo todos sus movimientos, ya ha superado las primeras fases. Sin embargo, ahora viene lo peor. La cantidad de bolas ha aumentado alarmantemente, así como la velocidad en que se disgregan.

La competición no puede estar más emocionante... Sobre todo para ti, que si sigues destrozando bolas con esa soltura, puedes acabar alzándote con el título.










GAME BOY



ARCADE
HUDSON SOFT
Hudson Soft
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 5
Nº de fases: 17
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 1

Gráficos **80**
A pesar del reducido tamaño de la pantalla, se distinguen con toda claridad bolas y personaje.

Música **80**
La variedad de las melodías y el intento de adecuarse al decorado aportan gran dinamismo.

Sonido FX **75**
No necesita más efectos sonoros que los que tiene, pero se podía haber cuidado más su calidad.

Jugabilidad **84**
Es un cartucho de mecánica sencilla y fácil manejo, que proporciona mucha, mucha diversión.

Adicción **84**
Te enganchará y te obligará a seguir jugando por puro amor propio (eso de quedarse atascado...)

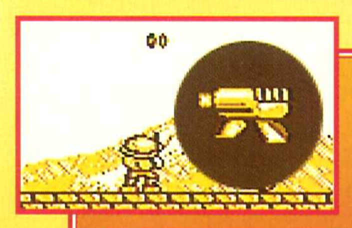
Total **84**
Una gran conversión que entusiasmará a los jugones del Pang, porque conserva intactas sus cualidades de jugabilidad y adicción.

Lo Mejor

• Poder contar con un juego tan adictivo en una portátil.

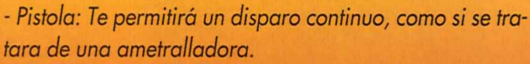
Lo Peor

• Quedarse atascado en algún lejano punto del planeta y al borde del histerismo.

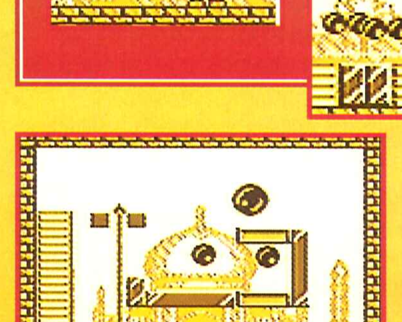


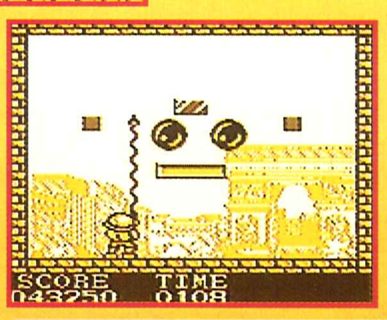


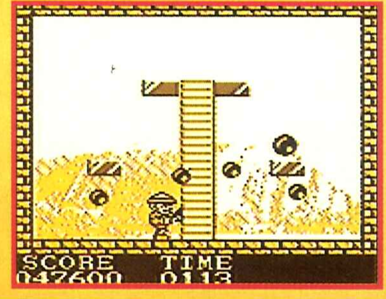
Los items de siempre

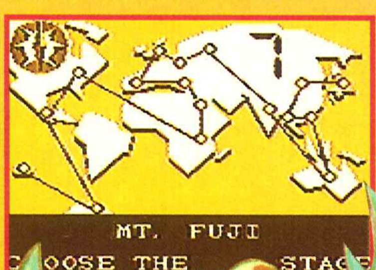


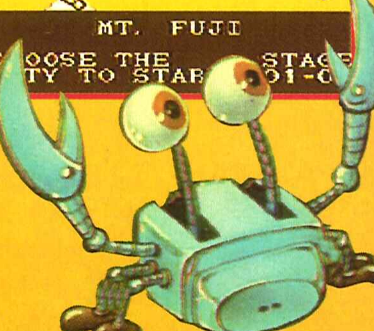
- Pistola: Te permitirá un disparo continuo, como si se tratara de una ametralladora.
- Reloj: Detendrá las bolas durante un corto período de tiempo.
- Reloj de arena: Añadirá unos segundos extra.
- Dinamita: Hará explotar todas las bolas en pantalla.
- Disparo doble: Te permitirá lanzar dos ganchos simultáneos.
- Ventosa: Permitirá que tu gancho quede pegado al techo por un corto período de tiempo.
- Escudos: Te protegerán de los impactos que recibas.









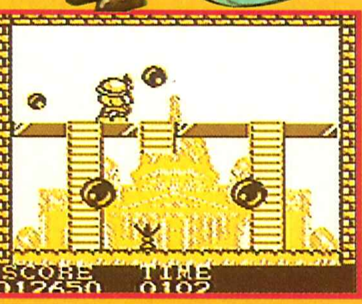


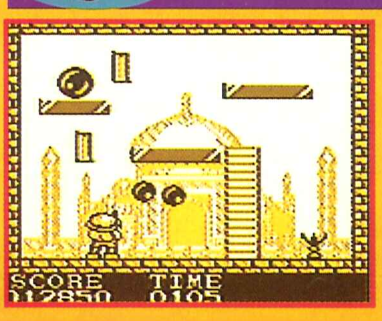

Es Pang, y con eso basta

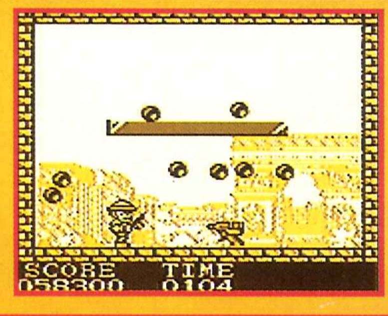
***P**ang es uno de esos juegos divertidos por sí mismos y que con escasos aditivos triunfan de manera escandalosa. No le hacen falta brillantes gráficos ni extraordinarios mapeados para enganchar a un jugador dispuesto a pasar un buen rato.*

La limpieza gráfica (a pesar de la pequeña pantalla) no permite que se escape ni un solo detalle del juego, la adicción está más que comprobada por todos y la dificultad está perfectamente ajustada. Ante estas cualidades, lo único que se puede decir es que no desaproveches la oportunidad de hacerte con él.

Teniente Ripley









SENSIBLE SOCCER

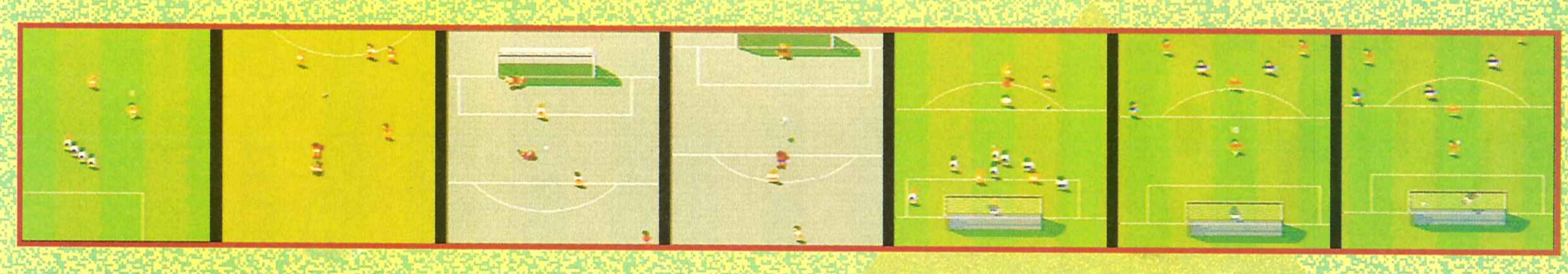
FÚTBOL DE ALTA ESCUELA

Los buenos aficionados a los fútbol-games consideramos este programa como el más interesante de los últimos años, dentro de este prestigioso género. Efectivamente, hace ya un par de primaveras, los ingleses de Sensible Software crearon para ese gran ordenador que es el Amiga, un juego que contenía apreciables diferencias con respecto a sus competidores, pero que rápidamente se convirtió en objeto de veneración por parte de los expertos "futboleros". No es de extrañar que un éxito de este tipo tuviera tarde o temprano su correspondiente versión en forma de cartucho. Y ha sido Sony Imagesoft quien en una demostración de visión comercial, ha llevado este juego a las consolas más populares.

Pero vayamos directamente a lo que nos interesa, que es el juego en sí. Una de las características exclusivas del «Sensible Soccer» es que formalmente no se parece a ninguno de sus "rivales". Sí, ya sé que la perspectiva vertical ha sido utilizada en más ocasiones, pero el diminuto tamaño de los sprites y los particulares gráficos lo hacen totalmente identificable.

¿Y cómo un juego en el que la calidad gráfica no es precisamente brillante puede calificarse como extraordinario? Muy sencillo. El desarrollo del juego ha recogido mejor que ninguno la esencia básica del fútbol. Para que nos entendamos, el balón no permanece constantemente pegado a los pies del jugador como si fuera una lapa. Esto significa que el control del juego requiere cierto tiempo, y aun así acciones individuales como los regates son siempre difíciles de ejecutar; es decir, se parece a la realidad.

Hay que aclarar que en estas conversiones se han introducido tres niveles de dificultad, con lo cual esta característica sólo se da en el "Expert". Por esta razón, os recomiendo que elijáis los más fáciles únicamente para adaptaros al juego. El verdadero placer se experimenta en el nivel más difícil. Ya sólo tenéis que añadir unos efectos de sonido impresionantes y una avalancha de opciones (incluida la de crear distintas competiciones), y podréis comprender porqué éste es uno de los dos mejores programas de fútbol que se han creado hasta el momento. Y si lo dudáis, echadle un vistazo y veréis.



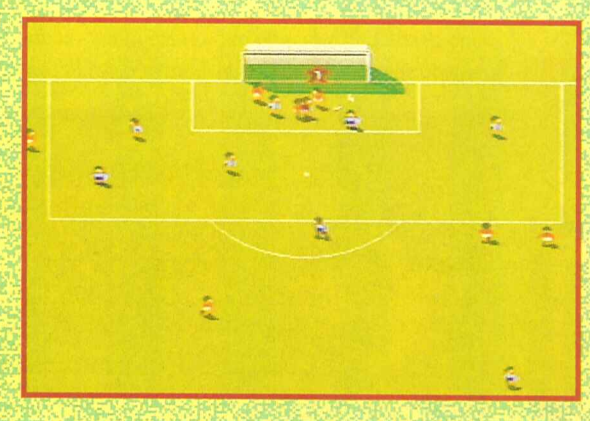


El espectáculo está servido

El hecho de que los gráficos de este juego no sean una maravilla, no quiere decir que no se puedan ver acciones espectaculares. Aquí tenéis una pequeña muestra. De izquierda a derecha: el lanzamiento de un "friqui", una fea entrada por detrás, un paradón memorable, remate "en plancha", una merecida expulsión, la pena máxima, y, por supuesto, la alegría del gol.

Forma tu propia escuadra

Al igual que en la original versión de Amiga, existe la posibilidad de crear un equipo a tu medida. Confecciona un traje a tu gusto, y pon un nombre al equipo, a los jugadores y al entrenador. Seréis la envidia de Javier Clemente.







¡Qué divertido es el fútbol!

Sensible Soccer ha logrado que el control del juego combine una acertada dificultad con un desarrollo bastante realista. Esto permite que el juego en equipo sea más fácil (y al mismo tiempo más efectivo) que las acciones individuales.

Además, el pequeño tamaño de los sprites permite una amplia visión de campo, con lo cual se facilita la puesta en práctica de diferentes tácticas.

Por supuesto, la simplicidad de los gráficos no permite acciones vistosas, pero esto es algo que no influye en la jugabilidad y espectacularidad del juego. Unid a todo esto la posibilidad de crear numerosas competiciones, y tendréis un juego para toda la vida.

Lolocop

Torneos de todos los colores

Si en algo es insuperable este juego, es en la multitud de posibilidades de competición que ofrece. Dentro de los tres tipos de equipos diferentes (selecciones nacionales, clubes y equipos "raros") hay 6 competiciones distintas, que incluyen ligas, copas, torneos, etc. Por supuesto, vosotros decidiréis el número de equipos y el de "amiguetes" que vais a competir.



LO MÁS NUEVO

Un juego que se olvida de todos los virtuosismos técnicos para centrarse en un objetivo: reproducir a la perfección un partido de fútbol.

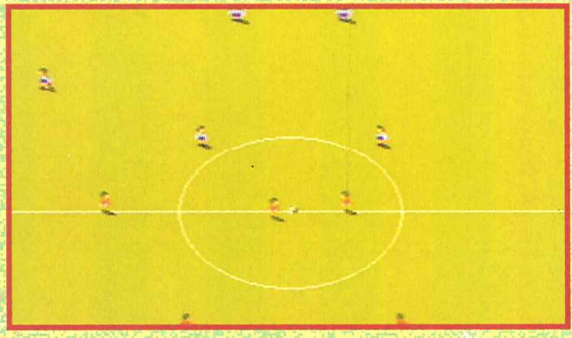
Opciones generales

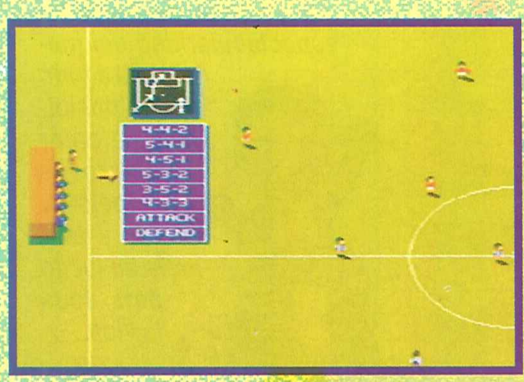
Ésta es la primera pantalla de opciones que aparecerá en vuestro monitor. Prestad atención, sobre todo, al tiempo de juego, las condiciones climatológicas y a los niveles de dificultad, de los que ya os hablé en el comentario.

Equipos para parar un tren

En esta nutrida pantalla, podréis elegir los conjuntos que participarán en los torneos o partidos amistosos. Al seleccionar uno de ellos, la máquina os ofrecerá la posibilidad de que el equipo sea controlado por un jugador o por la computadora.





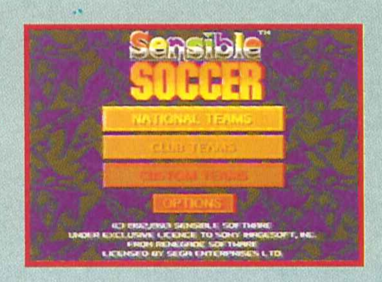




La dura labor del entrenador

Sí amigos, porque vuestro cometido no se limita únicamente a salir al campo y correr de un lado para otro. También tenéis el deber de organizar el juego y preparar la táctica a seguir por los jugadores. Para ello, dispondréis de una primera oportunidad antes del partido, en la que decidiréis el once inicial y el sistema de juego. Posteriormente, durante el encuentro, podréis efectuar cambios y cambiar la estrategia sobre la marcha, siempre y cuando el balón no esté en juego. Es muy importante que dominéis este aspecto a la perfección.

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
SONY IMAGESOFT
Sensible Software

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 0
Nº de fases: 168 equipos
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Grabación
Megas: 4

Gráficos — 70
Sprites diminutos y excesivamente simples. Tan solo destaca por su suave scroll.

Música — 75
Como suele ser habitual en los juegos deportivos, no es precisamente brillante, pero se deja escuchar.

Sonido FX — 86
Se reducen a tres: sonido ambiente, golpeo del balón y silbato del arbitro. Y los tres son de gran calidad.

Jugabilidad — 91
Una auténtica demostración de cómo traspasar la esencia del deporte rey a las consolas.

Adicción — 93
La posibilidad de crear multitud de competiciones y la adecuada dificultad, hacen que sea casi eterno.

Total — 90
Una forma particular de ver el fútbol. Sin alardes técnicos de ninguna clase, se ha conseguido una auténtica obra maestra.

Lo Mejor
- El real y adictivo control del juego.
- La posibilidad de crear multitud de torneos.

Lo Peor
- Que no se hayan incluido los nombres reales de los jugadores.





NECESITAN

ANALISTA DE VIDEOJUEGOS

Con amplia experiencia como jugador y profundos conocimientos en la materia, para realizar análisis/valoración detallada de nuestro Videojuego:



Un espectacular juego de próxima aparición en el mercado.
(En tu tienda te informarán de la fecha exacta).



SE REQUIERE

- Dominio absoluto del idioma consolero.
- Amplios conocimientos sobre los elementos de un videojuego.
- Espíritu crítico y objetividad.
- Experiencia en 8 ó 16 Bits.
- Libertad para viajar.

SE OFRECE

- 2 Días en Londres para seguir el proceso de creación y programación de los mejores videojuegos. Incluye viaje en avión para 2 personas y alojamiento.
- Posibilidad de colaborar con empresa líder del sector.

¿Eres el jugón de la pandilla?. ¿No hay desafío que te intimide?. ¿Superas fase tras fase sin despeinarte?. ¿Te las sabes todas frente a un videojuego?.
¡Eres un firme candidato a ser el elegido!.
Sólo tienes que enviarnos un informe detallado con una valoración crítica sobre los aspectos más destacables de **ROBOCOP VS TERMINATOR,** de MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II o GAME GEAR.
Cuanto más exhaustiva, mejor. Pero, sobre todo, deberá ser tu juicio personal y nunca extraido de publicación alguna.
Entre todas las cartas que recibamos antes del 31 de Enero de 1994, seleccionaremos una, cuyo autor será el ganador del gran viaje al corazón de este alucinante mundo de los videojuegos.
Y además podrá colaborar estrechamente con los más grandes del sector. ¿Un sueño?.

¡Anímate y puede que despiertes en Londres!.

Dirigir las candidaturas a:



SEGA CONSUMER PRODUCTS, S.A.
Software División
Ref.: Promoción VIRGIN-SEGA
C/Fortuny, 39
28010 MADRID





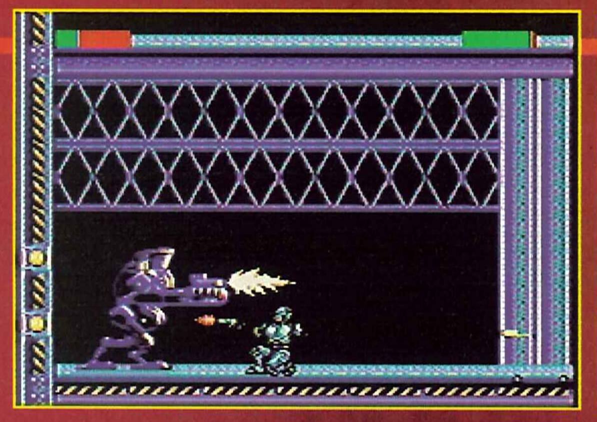
ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

EL BRAZO ARMADO DEL VIDEOJUEGO

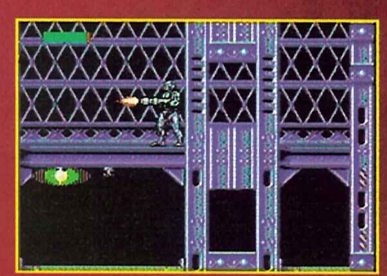
Un día hacia finales del siglo XX, cuando caía la noche en la ciudad de Detroit, un ejército de criminales se hizo con el poder de las calles. Ante esta alarmante situación, los hombres de bien empezaron a trabajar en la construcción de un ser invencible. Utilizando el cuerpo de un antiguo policía y las técnicas más avanzadas en blindaje militar, crearon un androide con memoria inteligente llamado Robocop.

Pero la batalla no estaba ganada, ya que la misma ciencia que logró instaurar la paz en todas la ciudades, se ha vuelto contra el hombre. Las máquinas han conseguido tomar decisiones propias, y la primera de ellas consiste en exterminar todo ser humano. Para hacer frente a esta terrible amenaza, nuestra raza ha decidido organizarse en grupos de resistencia. Pero las máquinas no se han dado por vencidas, y han decidido enviar a sus más cualificados legionarios, los Terminators, para acabar con los familiares de los cabecillas rebeldes y cortar así su descendencia. El cuerpo de defensa del estado, tras conocer la presencia de estos seres y su procedencia, han decidido enviar a nuestro héroe de titanio al futuro, con una misión suicida: acabar con la computadora central que dirige la creación y todos los movimientos de estas aterradoras máquinas de la muerte.

Si decides introducirte en esta peligrosa aventura, contarás con cuatro tipos de armas: el lanza proyectiles, la pistola de rayos láser, el disparador ígnico y el fusil base. Tras batirte en duelo mortal con cientos de enemigos y recorrer escenarios tan peligrosos como la zona de residuos químicos o la oficina del OCP, tendrás que acabar con los jefes de la resistencia, que se convertirán en poco menos que invencibles. Sé valiente y enfréntate a una de las mejores aventuras para Master System. Con tu destreza, seguro que triunfas.





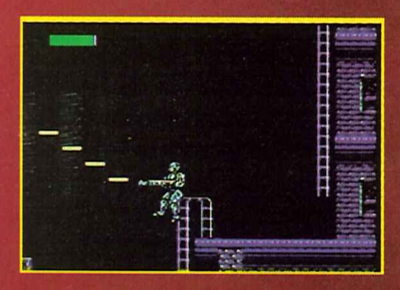


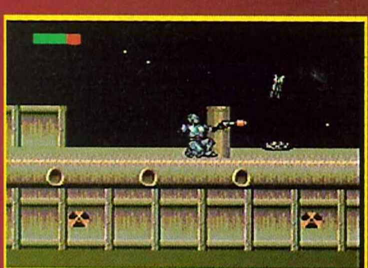






Cuatro tipos de armas diferentes estarán a tu disposición para acabar con todo el que se te ponga por delante. Pero no olvides que ellos también van armados.







Aunque tu blindaje sea bien seguro, no te confíes, porque si recibes varios impactos de tus "queridos" Terminator, habrá llegado tu fin.

Robocop contra el aburrimiento

La tecnología gracias a la cual toman vida ingenios de la talla de Robocop o Terminator, está empezando a demostrar sus posibilidades de ocio y diversión. Y es que pocos juegos han aparecido para Master System que cuenten con un nivel de jugabilidad tan alto.

Los gráficos (aquí hay que hacer una comparación aunque sean odiosas) pueden pasar por los de un juego para la 16 bits. El sonido, sin embargo, presenta dos caras. La buena son los efectos de los distintos disparos o la voz metálica que te indica el fin de una fase. La cara mala aparece en forma de una música tipo Festival de Eurovisión, casi tan hortera como ponerle a una pobre niña Jennifer de los Remedios.

Boke

MASTER SYSTEM



ACCIÓN
VIRGIN
Orión

Nº jugadores: 1
Vidas: 7
Nº de fases: 10
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 4

Gráficos — 87
Muy buenos, con una definición adecuada y un solo punto negro en forma de pixels parpadeantes.

Música — 62
No se puede poner este atentado contra los pabellones auditivos a un juego de acción trepidante.

Sonido FX — 81
Tanto las explosiones como la voz metálica de Robocop están bien conseguidas.

Jugabilidad — 84
Nuestro héroe resulta muy manejable y sus armas contundentes. Una pena la falta de continuaciones.

Adicción — 85
Qué puedo decir ante semejante aluvión de disparos, destrucción total y jugabilidad. Muy adictivo.

Total — 83
Una pena que ciertos aspectos no acompañen, ya que estaríamos ante uno de los mejores juegos de Master System.

Lo Mejor
- La excelente calidad de los gráficos.
- El poder destructor de que hace gala nuestro Robocop de ocho bits.

Lo Peor
- Esa horrible ¿música?
- Los guiños de ciertos items en pantalla.



UNA FACETA DESCONOCIDA

Batman es uno de los héroes del cómic más querido por todos. Sus originales métodos y sus no menos originales enemigos han servido para ilustrar millones de viñetas, inspirar unas cuantas películas y para realizar algunos cartuchos de verdadero mérito. Todas las consolas han disfrutado de las habilidades de este hombre-murciélago, demostrando que es el héroe que mejor se adapta al mundo del videojuego. Bueno, todas menos una, ya que la Super Nintendo se había quedado hasta ahora fuera del "negocio" Batman. Una situación imperdonable, que Konami ha decidido solucionar con un juego magistral y lleno de novedades.

La primera sorpresa es encontrarse con que nuestro enmascarado personaje ha dejado de lado las plataformas, para convertirse en un consumado camorrista callejero. Nada de saltos imposibles ni plataformas inalcanzables. En esta ocasión Batman tiene que demostrar de lo que es capaz, usando sus artes pugilísticas en las calles, tejados y alcantarillas de Gotham.

La rebuscada colección de villanos a los que ha de enfrentarse el héroe, pasa directamente de la categoría de vulgares criminales a la de matones absurdos extraídos de una serie de humor negro. Al igual que en la película, Batman tendrá que verse las caras con payasos, malabaristas, traga fuegos y pingüinos lanzamisiles.

Siete largas fases, con poderosísimos enemigos finales y de variada catadura, forman el escenario perfecto para que el héroe de las sombras demuestre sus habilidades. Defender las calles puede ser relativamente sencillo, pero la cosa se complica cuando se entra en los dominios del Pingüino y Catwoman. Estos súper villanos sabrán buscarle las cosquillas a Batman con sus malas artes y sus golpes bajos, obligándole a destapar el tarro de las esencias si quiere seguir adelante en su tarea.

En fin, ya ves que ni en Navidad pueden dejar a este héroe en paz. Pero, en honor a la verdad, este detalle se agradece, ya que pocas veces vas a tener la oportunidad de disfrutar tanto con Batman, el murciélago de los puños de hierro.

BATMAN RETURNS





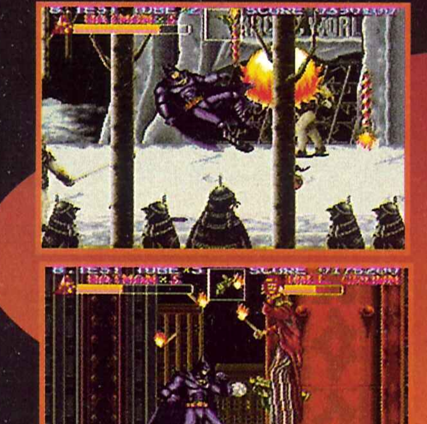














Batman te va a sorprender con una cualidad que hasta ahora no había mostrado en el mundo de las consolas: la de experto luchador.











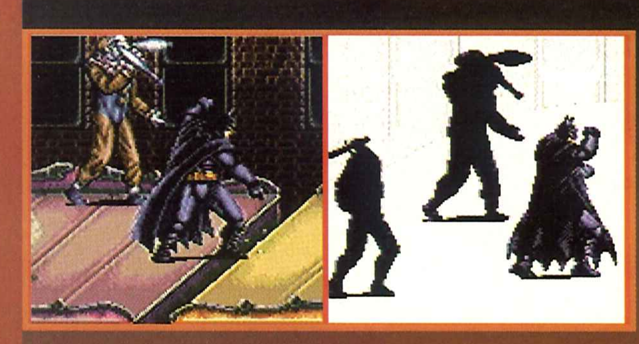


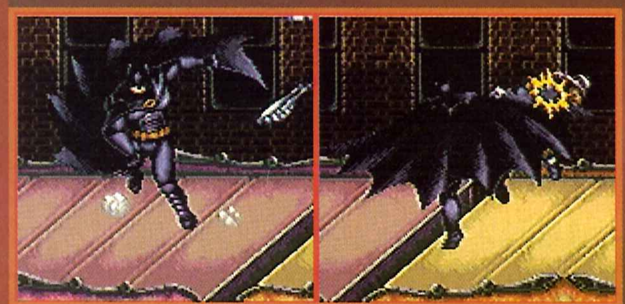






No era normal que los usuarios de Super Nintendo no hubieran podido disfrutar aún de las luchas de Batman con sus enemigos de siempre, Catwoman y El Pingüino. Ahora, por fin, la compañía Konami lo ha hecho posible.







Artista del mamporro

Batman es capaz de propinar golpes muy contundentes. No se conforma con un derechazo a la mandíbula o una patada en el estómago. Su portentosa fuerza física le permite agarrar a los enemigos del cuello y lanzarlos contra las paredes, estrellarlos contra el suelo o cascar cabezas al estilo Goliat.
Por supuesto, los golpes aéreos también son su especialidad. Un buen salto a capón o una barrida con la bat-capa, pueden ser definitivos.
Además, su Bat-bomba provocará una explosión de proporciones atómicas, y barrerá a todos los enemigos de la pantalla. Lástima que, como todo lo bueno, no sean muy abundantes.











Ayudas vampíricas

Los murciélagos, íntimos amigos de nuestro héroe, no desaprovecharán ninguna ocasión de echarle una manita. De vez en cuando aparecerán en la pantalla, ya sea escondidos tras un cubo de basura o volando libremente, para entregar a Batman algún ítem interesante.
- Corazones: Según su tamaño, rellenarán más o menos la barra de energía.
- Tubos: Aumentan el número de Bat-bombas a disposición del jugador.
- Escudos: Suman puntos a nuestro marcador, algo nada desdeñable si tenemos en cuenta que con una cantidad determinada se puede ganar algún que otro murciélago extra.






Un cartucho que llega pegando fuerte

El éxito del que indudablemente va a disfrutar este cartucho no se basa simplemente en la aureola de su protagonista. Y es que rápido, vibrante y cargado de acción, «Batman Returns» hace gala de cualidades técnicas envidiables y de elevadas dosis de jugabilidad. Así, la sucesión de enemigos y situaciones os arrastrará a una continua tensión, que no os permitirá un segundo de descanso.

Lo único punible es que en la fase de conducción no se haya mantenido la misma tónica. Cuestión no demasiado importante, si tenemos en cuenta que este juego es, básicamente, el mejor beat'em-up que se ha creado para Super Nintendo.'



Teniente Ripley

SUPER NINTENDO



BEAT 'EM-UP
KONAMI
Konami
Nº jugadores: 1
Vidas: de 3 a 7
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 89
Los personajes son enormes, los escenarios claros y definidos, y los efectos visuales geniales.

Música — 89
Es la banda sonora del film, con todo el misterio y lúgubre ambiente que transmitió en la pantalla.

Sonido FX — 88
No son lo más espectacular del cartucho, pero sí ayudan en buena medida a lograr esa sensación.

Jugabilidad — 92
Sin duda, éste es su punto fuerte.Sencillo de manejo, fácil control, sorprendente y muy divertido.

Adicción — 91
La enorme dificultad de los enemigos finales puede enfriarte el ánimo, aunque el estímulo es muy fuerte...

Total — 90
Es el mejor beat'em-up para Super Nintendo, tanto por su calidad técnica como por su enorme jugabilidad, y eso lo dice todo.

Lo Mejor
- Algunos golpes de Batman son realmente espectaculares.
- El Pingüino y Catwoman.
- La fidelidad a la película.

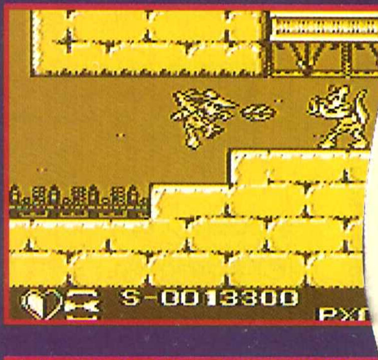
Lo Peor
- La fase de coches baja mucho con respecto al resto.
- Lo difícil que es derrotar a los enemigos finales.

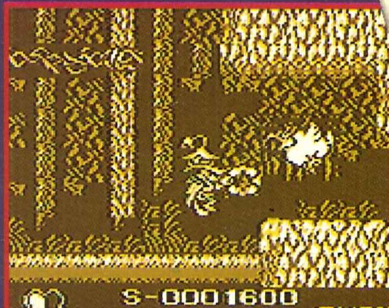
LO MÁS NUEVO

NINTENDO GAME BOY

UN JUSTICIERO CON PLUMAS Y PICO

DARKWING DUCK





"Darkwing, necesitamos tu ayuda para acabar con la ola de crímenes que está arrasando nuestra ciudad. Todos los indicios apuntan a la peligrosa organización criminal F.O.W.L. Solo tú puedes ayudarnos. Acaba con ellos, y recupera todos los diamantes y lingotes de oro robados. Estamos en tus manos." Tras recibir este mensaje, el pato más osado de todos los tiempos se ha embozado en su capa negra, dispuesto a afrontar una nueva misión. Su vida estará en juego, pero eso es algo que ya tiene asumido.

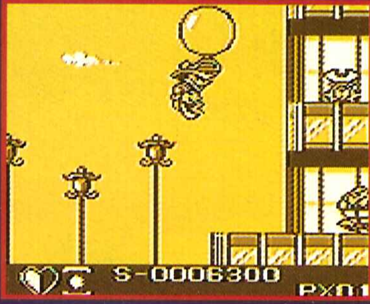
En principio, podrá elegir entre tres destinos. Ya sabe que Quacker Jack ha paralizado la construcción de un nuevo puente, que Wolfduck está arrasando el centro de la ciudad y, además, ha recibido un S.O.S de las alcantarillas: "Liquidador" anda suelto y está haciendo otra vez de las suyas.

Una vez que desbarate los planes de estos tres criminales, le estarán esperando otros tantos desafíos. Bushroot se ha adueñado del bosque, Megavolt y sus secuaces están saqueando los almacenes del muelle, y Moliarty está creando una infernal máquina destructora.

Pero aquí no acabará su aventura, ya que, por fin, ha logrado localizar la fortaleza flotante de "Pico de Acero", el líder de la F.O.W.L. Así que tendrá que dirigirse hasta allí para acabar con sus siniestros planes y "enchironarle" durante un buen tiempo.

Ahora, el futuro de la ciudad está en sus manos. Bueno, y en las tuyas, siempre que poseas una Game Boy y quieras ayudarle.

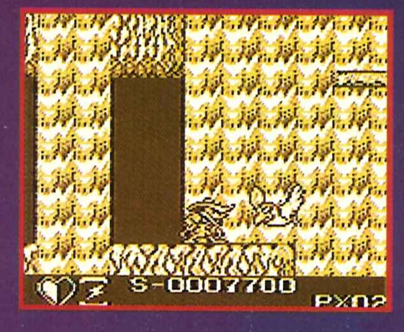




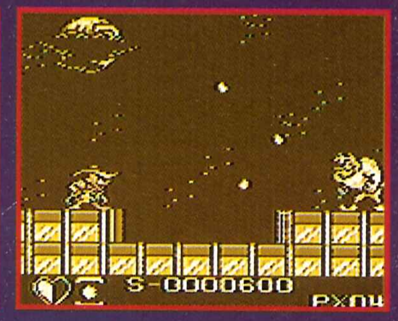












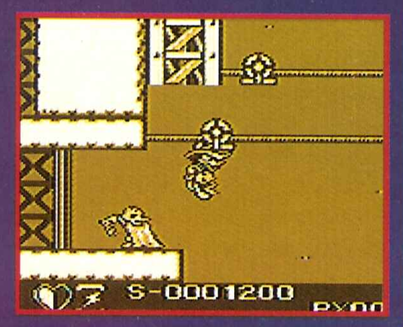
Plataformas sobresalientes

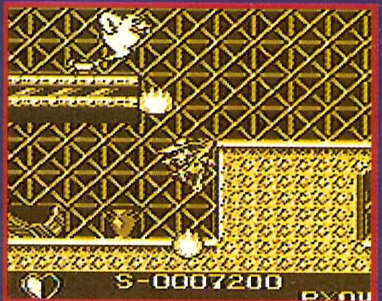
***E**ste pato justiciero va a pasar de ser un auténtico desconocido a convertirse en un personaje muy querido para muchos de vosotros. La razón: protagonizar una aventura plataformera que os enganchará sin remisión.*

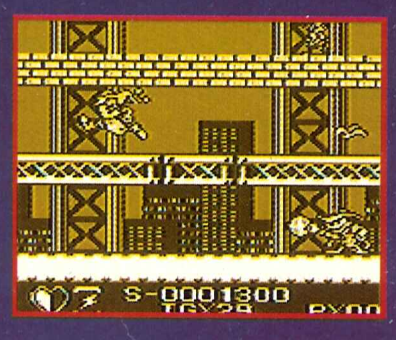
Y es que este cartucho, en el que se nota a la legua el toque Disney (no hay que olvidar que está basado en una serie de dibujos animados), posee todos los ingredientes para ello. Ambientado en siete decorados diferentes, con un buen scroll y estupendas animaciones, «Darkwing Duck» supondrá todo un descubrimiento para los poseedores de la pequeña Game Boy.

Cruela de Vil









GAME BOY



PLATAFORMAS
CAPCOM
Capcom
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Infinitas
Megas: 2

Gráficos — 83
Uno de los aspectos a destacar. Con un scroll suave y unas animaciones de lo más logradas.

Música — 80
Una buena y variada selección de melodías os acompañará a lo largo de esta plataformera aventura.

Sonido FX — 81
Disparos, poleas, bloques que caen... una completa selección de sonidos de elevada calidad.

Jugabilidad — 83
Os encontraréis con la habitual dificultad de este tipo de juegos. Pero nada es imposible de superar.

Adicción — 85
Siete fases diferentes y la posibilidad de elegir entre varias misiones. No podréis evitar seguir jugando.

Total — 83
Partiendo de unos dibujos animados, se ha conseguido un completo juego de plataformas para la pequeña de Nintendo.

Lo Mejor
- La gran variedad de fases.
- Las animaciones del protagonista.
- La posibilidad de elegir misión.
- Las continuaciones infinitas.

Lo Peor
- Lo complicado que resulta acabar con alguno de los enemigos, tanto los finales como sus secuaces.





El género más antiguo de la "máquinas recreativas", el pinball, ahora en la Mega Drive.

Virtual PINBALL

¡QUE CORRA LA BOLA!

No te preocupes. Esta vez no vas a tener que rescatar a la princesa secuestrada por el malvado de turno, ni encontrar el ítem con el que abrir la puerta de la zona que te permita continuar la aventura. Porque este videojuego no es otra cosa que una máquina de petacos, como las de toda la vida. Pero eso sí, ¡vaya máquina!

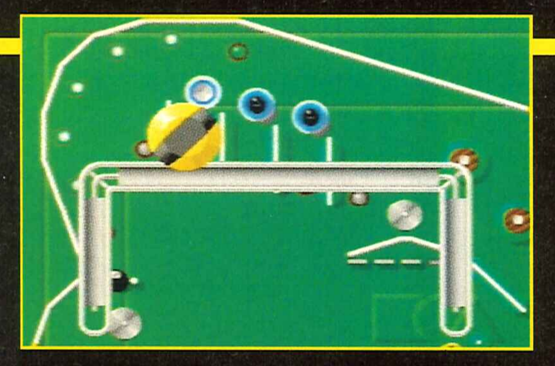
Bueno, en realidad no es una mesa de petacos, sino que son veinte. Sí, como lo oyes, hasta veinte pinballs distintos tendrás la oportunidad de probar. Doce de ellos (con nombres tan espectaculares como Technophobia, Heavy Hitter o Numb Nuckle) están ya programados en el cartucho, pero los otros ocho los podrás crear tú mismo.

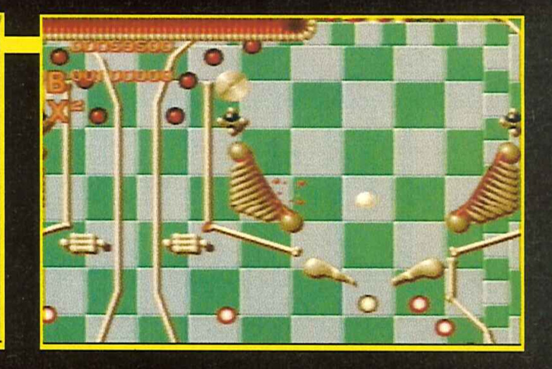
Y no te creas que ahí acaba todo, pues en esas doce mesas podrás realizar todos los cambios que creas oportunos, tanto la posición como los objetos que la componen. Éstos aparecen en seis modelos distintos: Droid, Blueprint, Classic, Pool, Classic II y la más espectacular de todas, Gore, en la que las piezas son huesos y calaveras, y la sangre salta cada vez que rebota la bola.

Por si estos elementos no te son suficientes, también puedes cambiar la superficie de juego, contando con diez clases: desde el más duro granito hasta la suavidad del bambú, el terciopelo de una mesa de billar o las baldosas de un cuarto de baño.

Cuentas, asimismo, con la posibilidad de hasta cuatro jugadores para la misma partida, con cuatro bolas por jugador, tres niveles de dificultad y otros tres tipos de acción de juego: normal, maníaca y psicótica. La especial corre a cargo de siete tipos de música distinta, a cuál más original y muchas de ellas bastante cañeras.

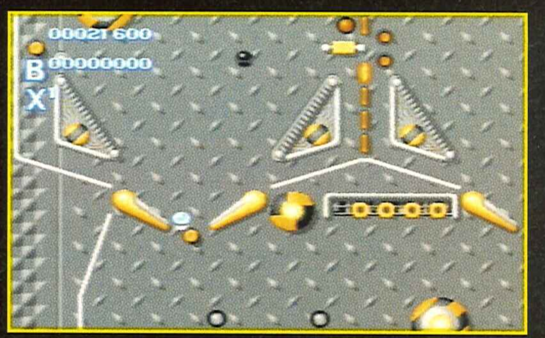
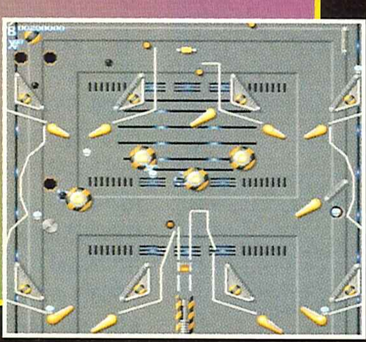
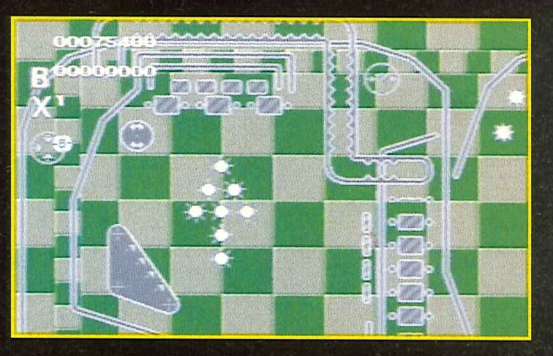
En definitiva, un variado juego de petacos con una virtud fundamental: la originalidad.

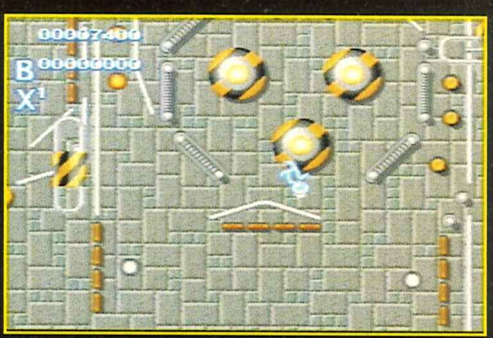
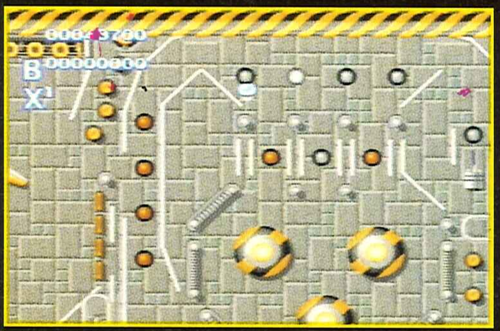




La creación paso a paso

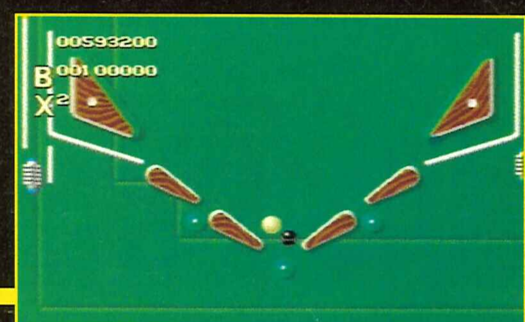
Lo que diferencia este cartucho de otros juegos de petacos para consolas, es la posibilidad de crear tu propia mesa de pinball. Éste es el procedimiento para crearlas:
-En la pantalla de opciones, donde se elige el número de jugadores, selecciona "Workshop".
-Luego has de seleccionar la superficie, el tipo de objetos y el nivel de dificultad. Una vez realizado esto, pulsa "Start".
-Con el botón A, podrás ver los elementos de que dispones.
-Con el botón B, pones el elemento elegido sobre la mesa.
-Por último, con el C fijas el objeto por el que te has decidido, y, cuando ya tengas la mesa totalmente acabada, la salvas pulsando "start" y el correspondiente "yes".

Multitud de opciones, a cuál más original, convierten lo que parece un simple pinball en un juego con el que podrás desarrollar tu creatividad.

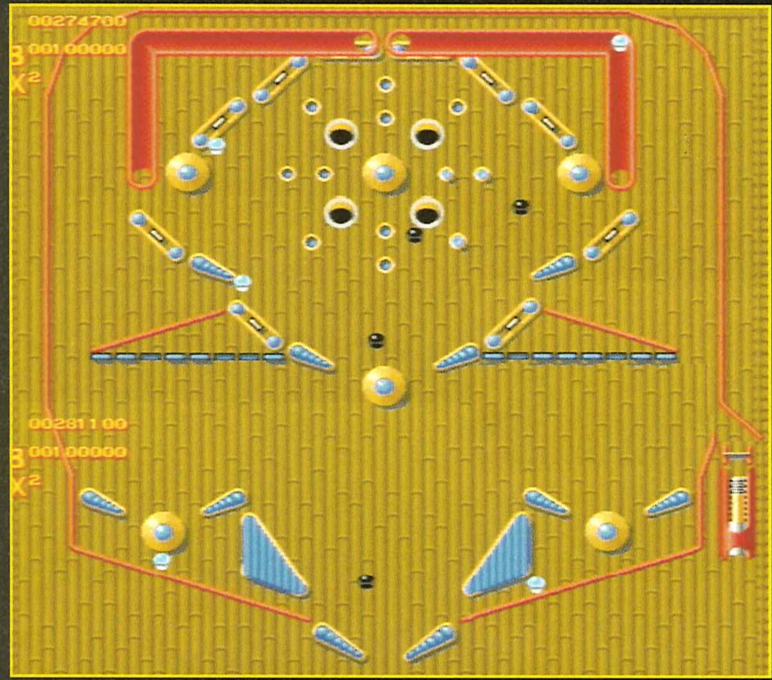





LO MÁS NUEVO



La mejor de todas las posibilidades del juego es, sin duda, la de crear mesas de petacos a tu gusto. La que te muestro bajo estas palabras es buena prueba de ello. Todos los elementos se pueden cambiar de sitio como más te plazca. Una gozada.





La gran cantidad de opciones de este cartucho no influyen, desgraciadamente, en una mayor adicción. Eran de esperar más destellos o efectos de luces.



Tanto con los elementos clásicos de una mesa como en sus diferentes versiones Virtual Pinball presenta ciertas carencias en cuanto al diseño del recorrido de la bola.

Quien mucho abarca, poco divierte

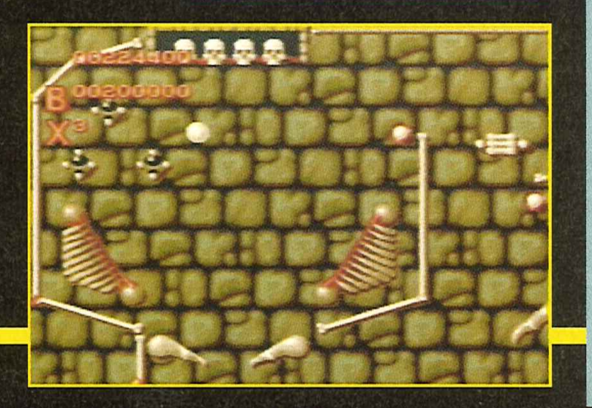
Lo más destacable, por lo original, es sin duda la posibilidad de fabricar mesas de petacos a tu gusto. Una opción que contribuye bastante a la jugabilidad final del cartucho.

Pero a pesar de ello y del variado conjunto de opciones que presenta, este juego tiene bastantes carencias. La rapidez de la bola deja mucho que desear, y a pesar del variado número de posibilidades, da la sensación que falta algo. Tal vez sea una mayor extensión de las mesas, o quizá algún detalle espectacular que las hiciera más divertidas. Si hubieran cuidado estos aspectos, tendríamos un pedazo de juego.



Boke





MEGA DRIVE



PETACOS
ELECTRONIC ARTS
Electronic Arts
Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: Hasta 20 mesas
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — 74
Muy variados, pero la mayoría resultan bastante aburridos y pobres en cuanto a escenarios.

Música — 81
Lo mejor de todo el cartucho. Temas de música heavy o tecno que suenan bastante bien.

Sonido FX — 69
Tan escasos como los objetos que aparecen en algunas de las mesas.

Jugabilidad — 74
La posibilidad de crear mesas a tu antojo, así como los cuatro jugadores, mantienen un buen nivel.

Adicción — 68
A pesar de la variedad de mesas, es bastante aburrido debido a la falta de espectacularidad.

Total — 71
Con las buenas opciones que presenta, podían haber cuidado un poco más la presentación final del juego.

Lo Mejor
• La estupenda música que no deja de sonar en ningún momento.

Lo Peor
• La falta de espectacularidad de las mesas y la lentitud en algunas de ellas.



¡Los mejores accesorios para tu consola!

JOYPLUS PARA NINTENDO® GAME BOY Y NINTENDO® SUPERNES



Handyboy

Accesorios multifunción para Nintendo Game Boy® con características especiales:

- **Amplificador estéreo con altavoces.**
- **Lupa de aumento ajustable.**
- **Iluminación.**
- **Botones de disparo de mayor tamaño.**
- **Joystick incorporado.**

Handytray GB

Bandeja para 8 cartuchos de Game Boy®.

Handytray SN

Bandeja para 8 cartuchos Nintendo® Supernes.

® Nintendo, Nintendo Game Boy y Nintendo Supernes son marcas registradas de Nintendo.

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Telf.: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**

LO MÁS NUEVO

Robin Hood
Prince of Thieves

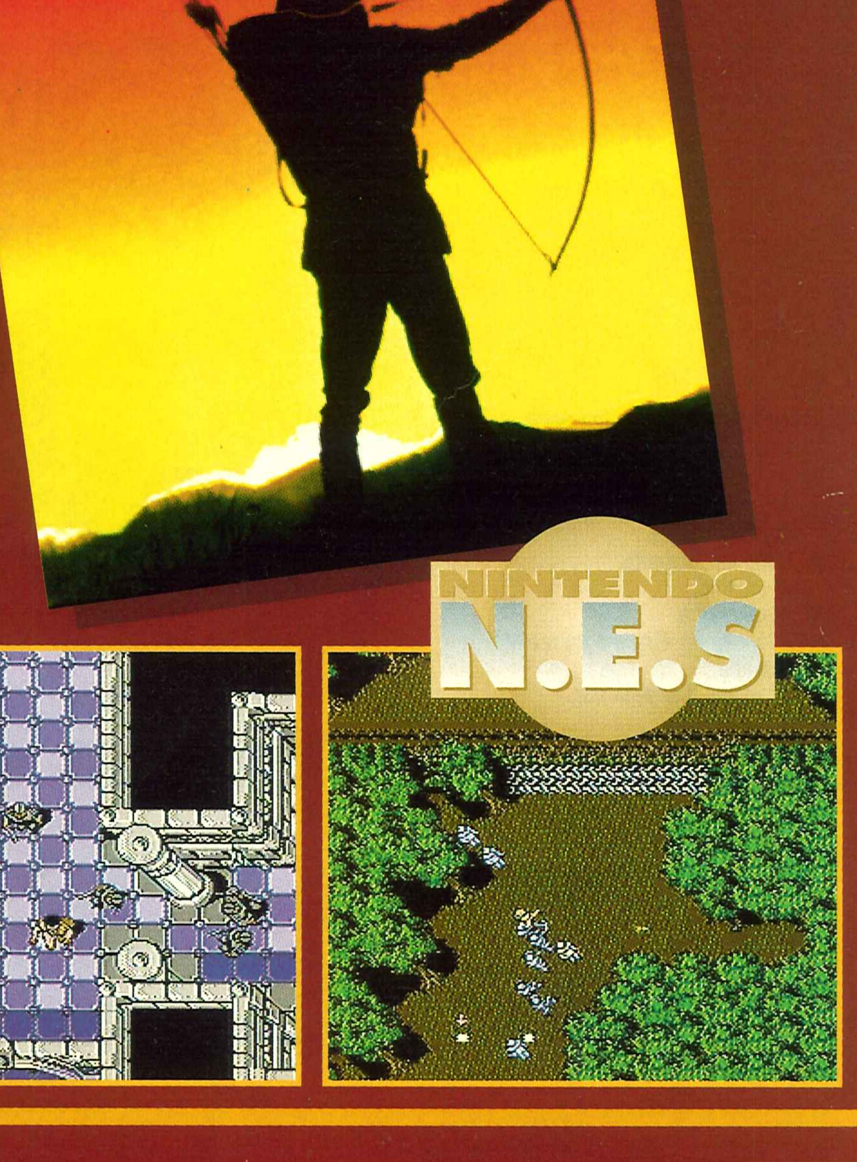
LAS FLECHAS DE LA JUSTICIA

Mientras el rey Ricardo Corazón de León está dirigiendo a los caballeros ingleses en las Cruzadas, el caos se ha adueñado de Inglaterra. El sheriff de Nottingham, llevado por su sed de poder, ha extendido un manto de terror sobre el país. Para ello, ha contado con la ayuda de la bruja Mortiana y de su dominio de la magia negra.

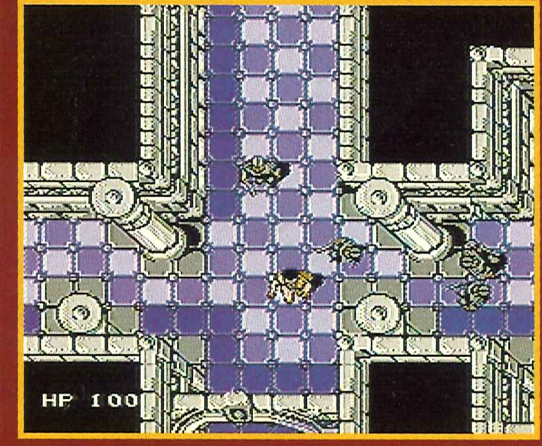
Así las cosas, cuando Robin de Locksley regresa a su patria tras haber conseguido escapar de su cautiverio en una prisión árabe, se encuentra con una situación desoladora, en la que reina el pillaje y la miseria. Con este panorama, no te quedará más remedio que asumir el papel de este "Príncipe de los Ladrones", y al mando de una banda de forajidos, entre los que se encuentran "Little" John, el fraile Tuck y la bella Lady Marian, tratar de poner fin a las ambiciones del sheriff y de su compinche Guy de Gisborne.

A lo largo de tu aventura, recogerás información de los personajes con que te encuentres, buscarás pasadizos secretos, armas, comida y pócimas mágicas que te restauren la salud. Pero no te pienses que tu misión va a ser tan "pacífica", ya que también habrás de combatir cuerpo a cuerpo, participar en emocionantes duelos y dirigir a todos tus hombres cuando llegue el momento de enfrentarse a los ejércitos del sheriff.

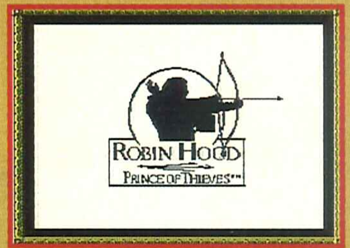
Y no olvides que todo ello lo haces por un fin completamente justo y loable: salvar a Inglaterra de la opresión.





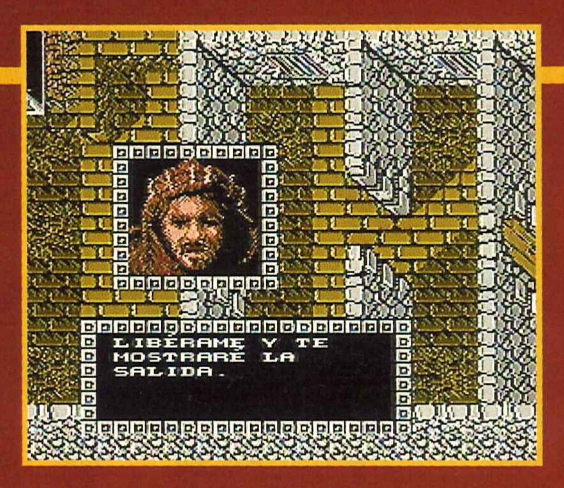


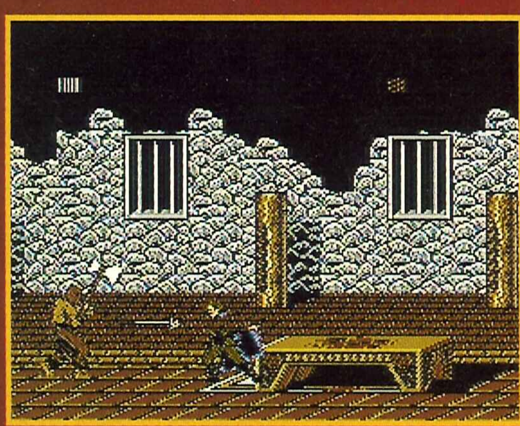
NINTENDO



ROL
MINDSCAPE
Sculptured Soft
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 1
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 2
Megas: 4







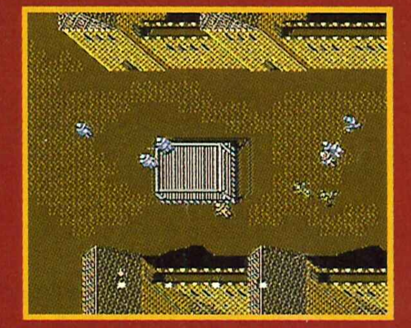


Flechazos de entretenimiento

Las odiseas del arquero más famoso de Inglaterra apasionarán a todos los amantes de los juegos de rol y aventura. Con una calidad técnica notable, esta versión de las aventuras de Robin de los Bosques nos traslada al medievo, gracias a un argumento muy entretenido que está basado en la película de igual nombre (a estas alturas está ya un poco olvidada, pero bueno). De este modo, este cartucho presenta dos especiales atractivos: la diversión sin límite y la posibilidad de emular al "guaperas" de Kevin Costner.

Cruela de Vil

Convertirte en Robin Hood para salvar a Inglaterra de la opresión está por fin en tus manos.











Gráficos — 77
Llenos de realismo. Combina la perspectiva frontal y aérea en virtud del desarrollo de la acción.

Música — 75
De acuerdo con la época que recrea. Os acompañará a la perfección durante toda la aventura.

Sonido FX — 74
Cada batalla, pelea y enfrentamiento aparece secundado por su correspondiente efecto.

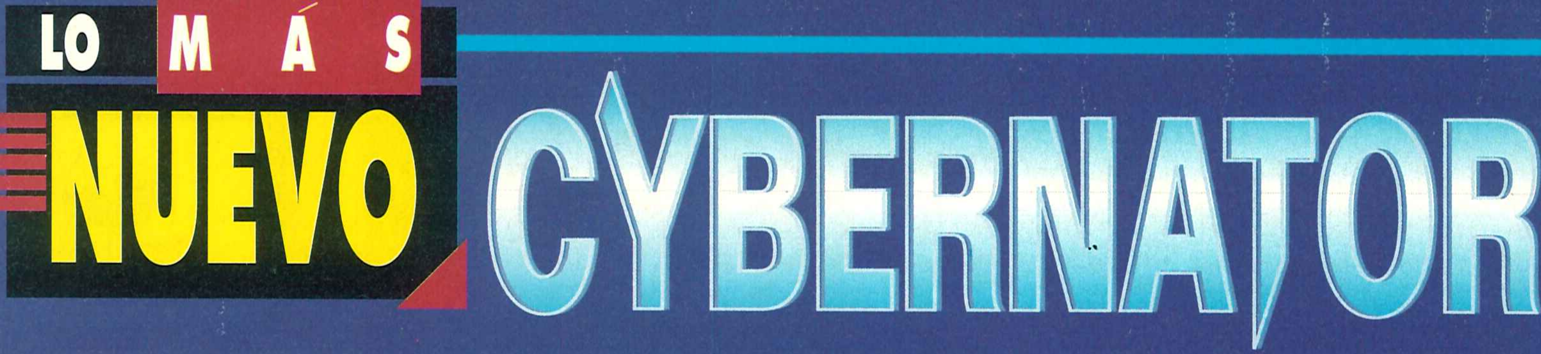
Jugabilidad — 81
No tenéis más que seguir las indicaciones y buscar objetos. Eso sí, sabiendo la utilidad de cada uno.

Adicción — 80
Si os gustan este tipo de juegos, aguantaréis hasta el final. Si no, dependerá de vuestra paciencia.

Total — 78
Un cartucho ameno en el que adquiere más importancia su concepción y desarrollo que sus cualidades técnicas.

Lo Mejor
- Que esté traducido a nuestro idioma.
- La excelente recreación de la Inglaterra medieval.

Lo Peor
- Que sólo tenga dos continuaciones.
- Las luchas entre el bando de Robin Hood y el de los "malos" son un tanto incontrolables.



LA OTRA CARA DE TERMINATOR

Nos encontramos en un tiempo futuro (dentro de un par de semanas, aproximadamente), y la crisis en el planeta Tierra ha alcanzado unos límites insospechados. El precio de la gasolina ha subido un 500 por 100 y las cadenas de televisión emiten culebrones las 24 horas del día. Para colmo, una terrible horda de extraterrestres pretende hacerse con el escaso combustible que aún poseen los humanos, y conquistar uno de los tesoros más preciados por los terrícolas: la Luna. De ahí que este conflicto se haya dado en llamar "La Guerra de la Gaso-Luna".

La utilización de misiles nucleares como sistema de defensa ha quedado anticuada. Ahora, el ejército se compone de unos soldados muy especiales. Se les conoce como Cybernators (no, Schwarzenegger no tiene nada que ver en esto), y son una mezcla de Terminators y Cyborgs, programados para enfrentarse a cualquier adversario. Su plan es sencillo: introducirse en las bases alienígenas y destrozar todo lo que se mueva; es decir, acabar con el enemigo desde dentro.

Siete espectaculares batallas componen las trabas que estos robots deberán salvar para alcanzar su objetivo. En ellas, los Cybernators tendrán que hacer uso de todas sus habilidades, que son muchas. Desde volar por diversos parajes, hasta disparar con un potente láser a todo lo que se mueva o esquivar los "regalitos" que les envían una serie de cañones de fotón. Además, si siguen a rajatabla las órdenes que irán recibiendo del puesto de mando, la tarea será un poco menos complicada.

Disponte a participar en un crucial enfrentamiento, en el que no sólo está en juego la paz en el Sistema Solar. Se trata, ni más ni menos, de que el día de mañana los coches y los mecheros puedan funcionar como hasta ahora.

NINTENDO
SUPER NINTENDO









Salvar el mundo depende únicamente de ti, y de un ejército de modernos soldados denominados Cybernators. ¿Te atreves a afrontar este difícil reto?





















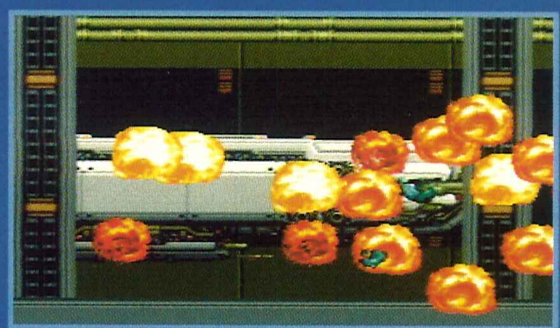




LO MÁS NUEVO











Un juego de élite

***P**or fin llega a nuestro país un juego que lleva varios meses deleitando por esos campos de Dios (bajo el nombre de «Assault Suits Valkel»). «Cybernator» es un excelente shoot'em up que combina las fases de matamarcianos con momentos de acción "a pie".*

Dentro de un altísimo nivel, destacan dos aspectos: un interesante y original argumento y una calidad gráfica sobresaliente (especialmente las explosiones y el movimiento de los sprites). Todo esto unido a su elevada dificultad, le conduce a figurar entre la élite de los videojuegos.

Lolocop



Bajo estas líneas, puedes ver las armas que estarán a disposición de tu Cybernator. Si las utilizas adecuadamente podrás acabar con todos tus robotizados enemigos.

VULCAN

PUNCH

NAPALM

MISIL

LASER

SUPER NINTENDO



ACCIÓN
KONAMI
Palcom Software

Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 91
Un ejemplo de cómo deben ser unos gráficos vistosos, bien definidos y con un movimiento excelente.

Música — 87
Una buena mezcla de rock, con ciertos arreglos que pretenden dar una nota futurista.

Sonido FX — 79
Sin duda, el único aspecto en que cojea el juego. Se le debe exigir una mayor contundencia.

Jugabilidad — 88
Las primeras partidas pueden pareceros muy difíciles, pero después la cosa se suaviza.

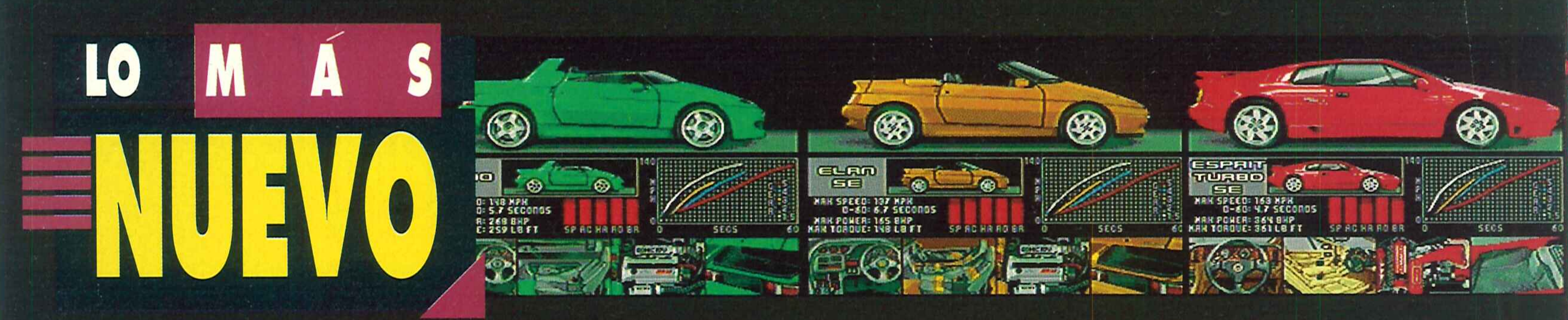
Adicción — 86
Tal vez hubiera hecho falta un mayor número de fases. Pero aún así, es alta.

Total — 86
Un lujo visual unido a un interesante desarrollo, al que sólo unos pequeños detalles le impiden subir a lo más alto.

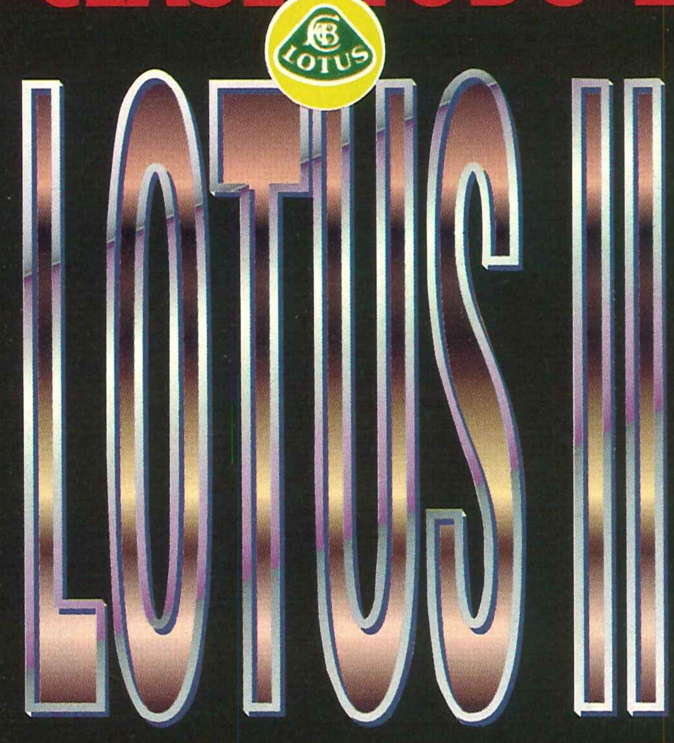
Lo Mejor
- La excelente calidad gráfica.
- La variedad en el desarrollo argumental.

Lo Peor
- El sonido.
- Tan solo 7 fases...

LO MÁS NUEVO



TODO CLASE, TODO LOTUS



Se ha hecho esperar, pero no ha querido que la impaciencia fuera un estorbo. La segunda de Lotus, que muy pronto estará en la calle, añade al lujo de pilotar hasta tres autos diferentes -un Esprit, un Elan y un M200- y la últimamente tan de moda posibilidad de diseñar circuitos. Un maravilloso sistema denominado RECS se encarga de alterar las variables del juego: obstáculos, curvas, dificultad... y lo que queráis. Para que jamás una partida se parezca a otra.

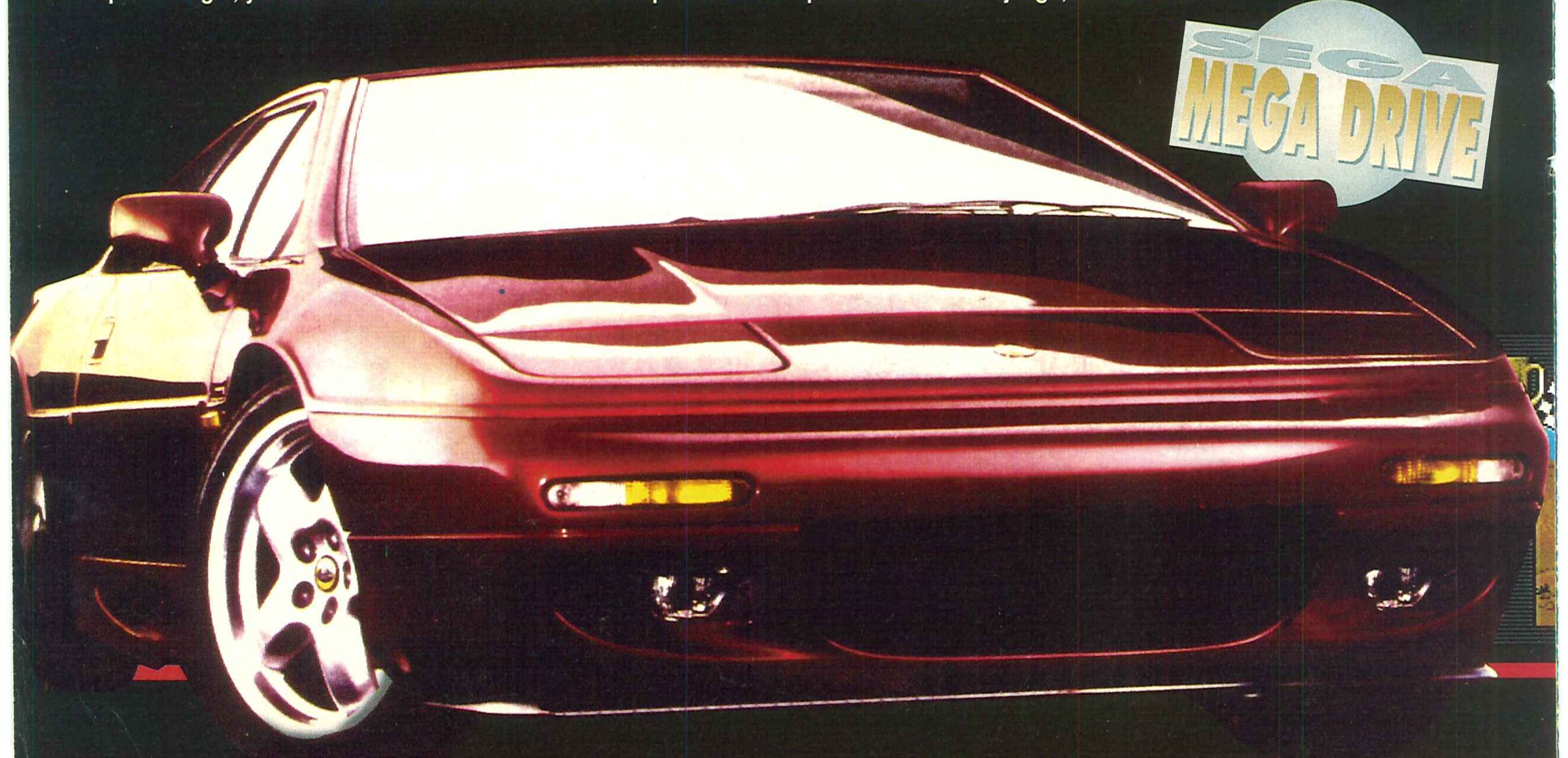
Pero empecemos por el principio. «Lotus II» recoge del «Turbo Challenge» la filosofía de correr a tope y la gracia de hacerlo con dos jugadores simultáneos, a pantalla partida y con bastante realismo. Hasta ahí lo que todos sabéis del «Lotus». La segunda y veloz intentona de Gremlin pasa por dar un sin fin de opciones, mejorar los gráficos de los coches, acelerar el scroll -y depurarlo- y poner en marcha un auténtico campeonato de vehículos de lujo.

En primer lugar, y vamos a meternos brevemente en el apartado de opciones, podréis elegir entre correr por un campeonato y luchar contra el crono para no ser apeados a las primeras de cambio. El ganador escoge. Para continuar, tendréis la oportunidad de perfilar vuestro recorrido y de introduciros en él por medio de una simple clave. Y para finalizar, tomad nota de unas cuantas cosillas: elegir el nivel de dificultad, el sonido que os acompañará durante la carrera, el número de jugadores, uno de entre tres formidables autos...

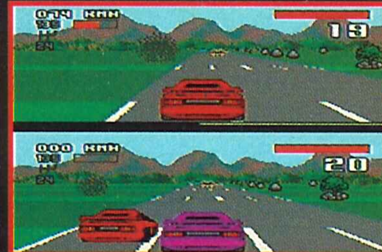
Y a la hora de jugar, las ventajas también son múltiples. «Lotus II» es uno de los mejores cartuchos de coches, de los más rápidos, completos y, si no demasiado espectacular, sí bastante eficaz y por lo demás adictivo. Uno se pone a los mandos del coche que jamás se podrá comprar -suponemos, claro- y se deja llevar por las curvas, los vaivenes, la sensación de velocidad, los efectos de la típica derrapada y la emoción por llegar a la meta el primero.

En fin, que sería interesante ver las caras de los dos jugones que se dejen atrapar por la velocidad. A la espalda, lucirán un cartelito que dirá: «Lotus en juego, do not disturb».

SEGA MEGA DRIVE











«Lotus Turbo Challenge» vs «Lotus II Recs»

Esto ofrecía el primer Lotus, un año ha:

- Dos coches para elegir: Lotus, claro.

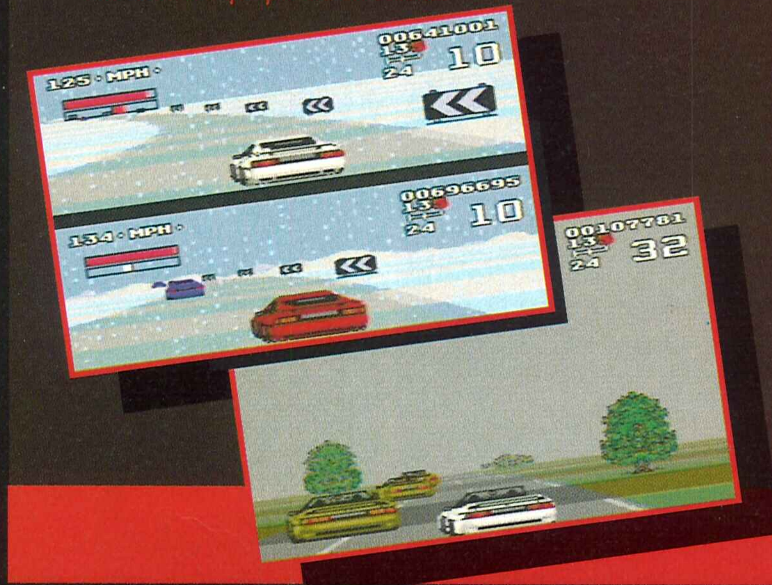
- Dos jugadores simultáneos, con gráficos achatados y ralentización de movimientos.

- Condiciones climatológicas variadas e influyentes.

- 8 etapas y 60 puntos de control. El tiempo era lo fundamental.

- Dificultad en el manejo de los controles y jugabilidad empequeñecida.

- Más nombre que puesta en escena.



Y esto pone en marcha el segundo Lotus, un añito después:

- Tres coches: Elan, Esprit y M-200.

- Dos jugadores a "split screen" sin ralentizaciones, y gráficos muy mejorados.

- Posibilidad de diseñar los circuitos.

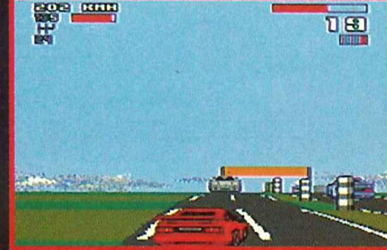
- Facilidad de manejo.

- Una música de muchos kilates.

- Garantía de kilómetros: con el sistema RECS jamás se acabará la diversión.









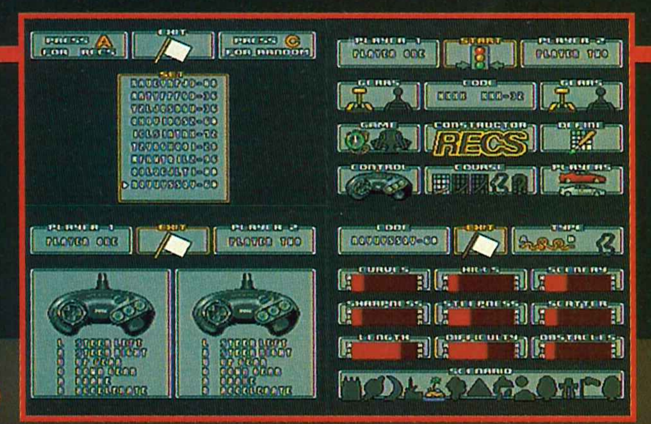








LO MÁS NUEVO



Esto viene de serie

«Lotus II» basará su capacidad de ataque en la gran cantidad de opciones con que ha sido diseñado. Entre ellas, y aparte de los dos jugadores simultáneos y luchas contra el crono o campeonato, destaca la posibilidad de diseñar el circuito como nos apetezca. Dicha opción, que por cierto viene de serie (¡no es ningún extra!), se denomina RECS y permite configurar un circuito modificando cualquier elemento que aparezca durante la carrera.

Podréis poner obstáculos, alterar las curvas, la dificultad, el tiempo y un montón de cosas más identificadas por un código repletito de variables. Cuando lo tengáis a punto, no os quedará más que introducir ese password para jugar en el circuito que habéis creado. Ahora, que si queréis más emoción, utilizad la opción que sugiere passwords aleatorios y ya veréis qué divertido.









Para apasionados de la velocidad

***H**ay juegos de masas y juegos de élite. Por "masas" entiendo súper éxitos que no escapan a nadie. Y por "élite", juegos muy buenos cuyo nivel de aceptación no es masivo: sólo para fanáticos. Sin querer ejercer de adivino, intuyo que «Lotus II» será un juego de élite, un cartucho realizado a conciencia, para forofos, cuyas novedades admirarán y elogiarán un puñado de escogidos. El resto se perderá un juego rápido, muy adictivo, que engancha en cuanto os pongáis a competir contra algún amigo, cuando modifiquéis los circuitos, cuando veáis la cantidad de pistas, cuando gocéis del scroll y cuando -sólo los auténticos apasionados- observéis que es clavadito a la versión original para Commodore Amiga.*

Giancarlo Vialli

MEGA DRIVE



DEPORTIVO
SEGA
Gremlin
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3 coches
Nº de fases: circuitos
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 80
Muy mejorados con respecto a la versión anterior, pero, siendo exigentes, pueden mejorar.

Música — 88
Simplemente espectacular. Todas sus melodías se ajustan a la versión original y son muy convincentes.

Sonido FX — 70
Ni el rugido del motor, ni los derrapajes, ni la lluvia, nieve o granizo al caer, han logrado impresionarnos.

Jugabilidad — 89
En su línea. Para gente que adora correr, y más aún sobre un Lotus. Es asequible y se deja jugar.

Adicción — 90
Como buen juego de coches, tiene muchos detalles que te invitarán a conducir bastante tiempo.

Total — 89
Lujoso y rápido. El mejor Lotus que saldrá para una consola, aunque en juegos de coches aún no está todo escrito.

Lo Mejor
- Los tres cochazos.
- La posibilidad de diseñar los circuitos.
- El sonido, muy bueno.

Lo Peor
- Los efectos FX no son nada especial.
- No es tan rápido como otros cartuchos del sector.
- A dos jugadores se ralentiza un pelín.



A partir del 1 de diciembre.

Disponibles en los mejores videoclubs, grandes superficies, tiendas de cómics y de videojuegos.

Este mes puedes disfrutar el doble:
VENUS WARS, no te pierdas, la guerra del siglo 21.
UROTSOKIDÖJI, una terrorífica obra maestra, más allá de los límites de la animación.



UROTSUKIDŌJI
La Leyenda del Señor del Mal

VERSIÓN INTEGRA

P.V.P.
2.995 .-pts.
Cada una

Edición limitada

O&C/Valdeman

Aterriza ahora en el siglo 21

Continúa tu colección de videos MANGA:



El Puño de la Estrella del Norte



DominionTank Police Actos I y II



MANGA FILMS S. L. Amigó, 17, bajos - 08021 Barcelona - Tel. (93) 200 49 11 - Fax (93) 200 43 21



CHAQUETA, GAFAS OSCURAS Y MUCHO RITMO

El ritmo corretea por las calles de la ciudad. Máquinas de discos con los grandes éxitos de los Blues Brothers suenan a todo volumen de una punta a otra del condado. Nadie quiere quedarse sin la locura musical de los dos hermanos más marchosos de todo los tiempos. Nadie, menos el sheriff, claro.

Por desgracia, el defensor de la ley está harto de los desmanes que provoca la música de esta desenfrenada pareja, y quiere terminar con el jaleo de una vez por todas. Por eso, se ha encargado de desconectar y esconder todas las máquinas, y ha preparado una colección de guardianes para evitar que nadie se acerque a ellas. Ante semejante afrenta, Jake y Elwood han decidido tomar cartas en el asunto, y ser ellos mismos los que devuelvan el rock a la ciudad.

Estos simpáticos granujas no tienen miedo a nada. Ya se han visto antes las caras con el sheriff, y conocen lo que es capaz de prepararles. Así que han desentumecido los músculos y se han armado con una colección de discos para usar como proyectiles ante los secuaces del sheriff.

En todo caso, y por muy feroces que puedan ser los enemigos, el principal problema va a ser el mapeado que les espera. Subterráneos llenos de corrientes eléctricas, mazas giratorias, caminos camuflados e inaccesibles plataformas son los retos a los que han de enfrentarse estos rockeros. ¿Te gustaría acompañarles? Pues a qué esperas. Enciende tu Super, y ¡a bailar!













En el fondo, todos hemos deseado ser unos granujas alguna vez. Y si encima son tan divertidos como éstos...







Bajo de forma

Después de disfrutar de las disparatadas aventuras de este par de locos en las pequeñas de Nintendo, esta incursión en Super NES sabe a poco. Los golpes de originalidad que se repartían con generosidad en las otras dos versiones han quedado reducidos a la mínima expresión, y la música, uno de sus puntos fuertes, tiene menos calidad de lo esperado. Además, la reiteración de escenarios viene a ensombrecer aún más el tono general del cartucho.

Por contra, y para compensar, las plataformas siguen siendo un plato fuerte, muy bien condimentado con su pizca justa de dificultad, una cucharadita de jugabilidad y un buen chorro de diversión.

Teniente Ripley



SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
TITUS
Titus

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 4
Nº de fases: 25 ó 34
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 4

Gráficos — 78
Se echa en falta más variedad en los decorados, pero los gráficos son correctos y el scroll suave.

Música — 84
Tiene un ritmo desenfrenado y envolvente, pero se debería haber cuidado más su realización.

Sonido FX — 75
Los efectos sonoros son bastante pobres y tienen el defecto añadido de "pisar" demasiado la música.

Jugabilidad — 80
El control del los personajes otorga una gran agilidad al juego, pero si no te van las plataformas...

Adicción — 80
La ajustada dificultad del juego y su elevado número de fases te garantizan juego para rato.

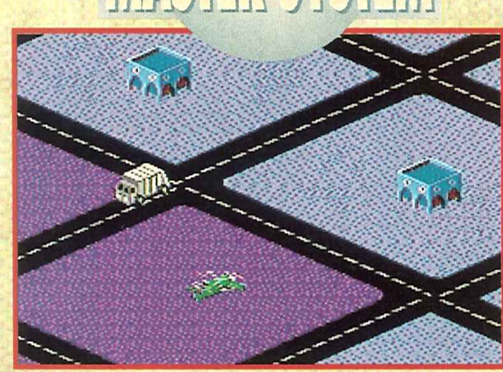
Total — 78
Es un divertido cartucho de plataformas, pero que carece de originalidad y puede terminar cansando demasiado pronto.

Lo Mejor
- La música.
- Los protagonistas y sus enemigos.
- Que es plataformeo puro con una ajustada dificultad.

Lo Peor
- Los efectos sonoros.
- Que puede resultar repetitivo en algunos momentos concretos.

LO MÁS NUEVO







DESERT STRIKE

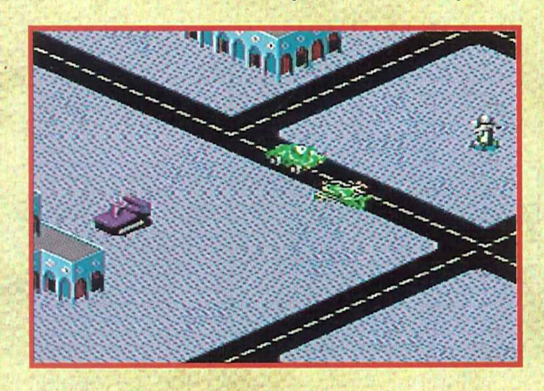
GUERRA EN EL GOLFO

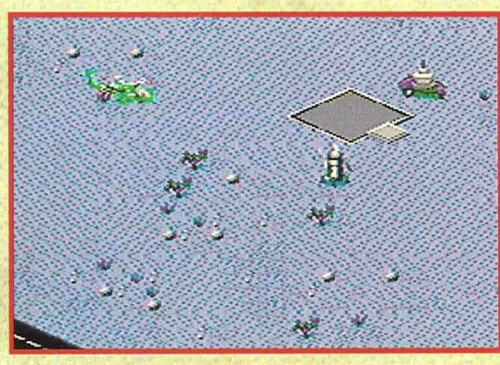
Los usuarios de Master System están de enhorabuena. El clásico de Electronic Arts, «Desert Strike», ha sido convertido para los 8 bits de Sega. Pero la alegría es por partida doble, porque la garantía de Domark está detrás de todo el asunto, al igual que lo estuvo para la conversión de Amiga. El resultado de esta combinación ha sido una más que notable versión de uno de los mejores juegos de todos los tiempos.

El desarrollo del juego es exactamente igual que en el de Mega Drive. El famoso helicóptero de las Fuerzas Aéreas Norteamericanas debe embarcarse en una arriesgada misión, con el fin de desbaratar los planes de conquista de un dictador loco. A través de cuatro campañas, los tripulantes del helicóptero tendrán que cumplir diferentes objetivos, que van desde rescatar a soldados aliados, hasta destruir aeropuertos enemigos.

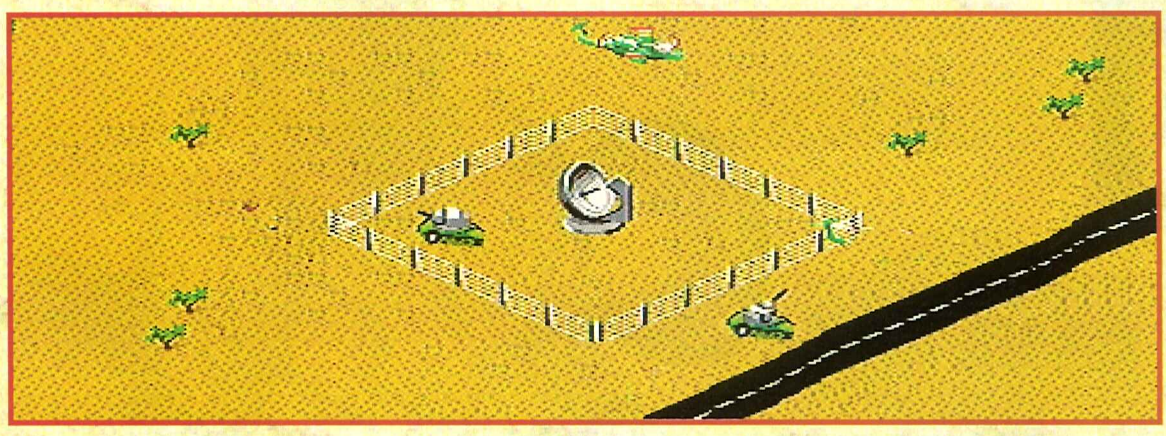
Una vez más, nos encontraremos con una perspectiva aérea con efecto 3-D (algo más discreto en esta ocasión), que recoge diferentes escenarios de guerra en un sabroso cóctel de acción y estrategia sabiamente adictivo. No se echan en falta ninguna de las opciones de anteriores programas: elección del copiloto, armamento de la nave, la inestimable ayuda del mapa o las órdenes del puesto de mando, por poner unos ejemplos.

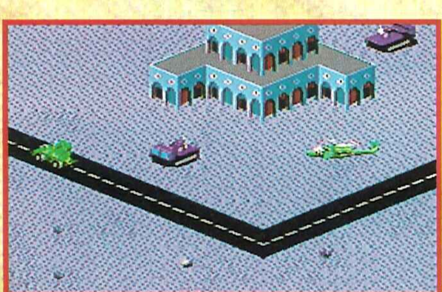
En definitiva, un nuevo programa de «Desert Strike» que vuelve a destilar originalidad y calidad por los cuatro costados.













Bien por Domark

He de reconocer que me ha sorprendido gratamente la calidad de esta conversión de «Desert Strike» para Master. El programa es idéntico al de Mega Drive, aunque con la calidad técnica que puede ofrecer esta consola. En todo caso, sólo ciertos efectos de sonido disminuyen su nivel.

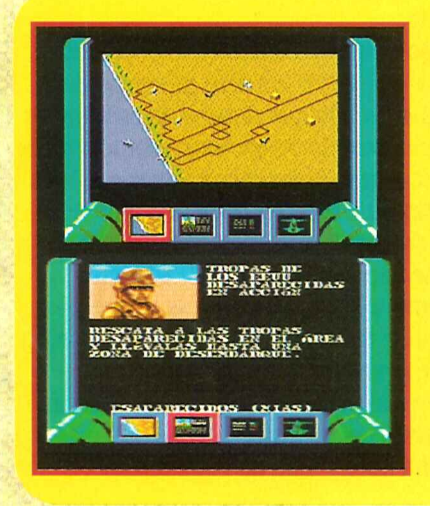
Por lo demás, el cartucho contiene todos los elementos para convertirse en un éxito seguro. Más aún si se tienen en cuenta las anteriores experiencias con este programa en otras consolas.

Lolocop



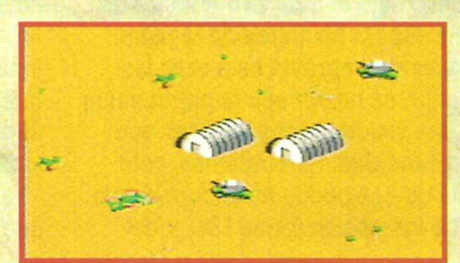


Ordenador de a bordo

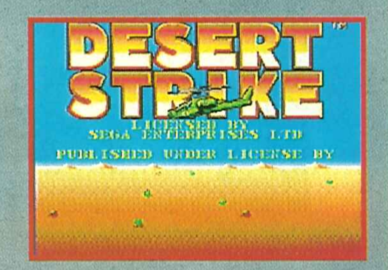


Al igual que en la versión original, en el helicóptero podréis encontrar todo tipo de información. Mapa de la zona, descripción de las misiones o datos internos del aparato, son algunas de las ayudas que os proporcionará esta fantástica computadora.





MASTER SYSTEM



ACCIÓN
DOMARK
Kremlin

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 86
Se ha realizado un gran trabajo, consiguiendo un notable efecto 3-D, buena definición y un suave scroll.

Música — 78
Tampoco es que sea muy necesaria, pero desentona un poco con la calidad del resto del juego.

Sonido FX — 72
Un aspecto irregular. Algunos sonidos son aceptables, pero otros provocan la carcajada.

Jugabilidad — 86
Excelente. El movimiento del helicóptero está bien realizado y la dificultad es ajustada.

Adicción — 85
Las infinitas posibilidades del juego permiten que puedas tomártelo con mucha calma.

Total — 84
Una interesante conversión de un gran juego, que permite tener esperanzas sobre el futuro de la Master.

Lo Mejor
• El gran resultado final.

Lo Peor
• El sonido y la música.



AL SERVICIO, NINTENDO

La mayoría de los usuarios de la Game Boy recordarán aquel entrañable cartucho tenístico que contaba con la colaboración de Mario, llamado simple y llanamente «Game Boy Tennis». Desgraciadamente, los propietarios de la pequeña de las Nintendo han tenido que conformarse hasta ahora con este único programa del noble deporte de la raqueta. Pero su suerte ha cambiado. Nintendo, por fin, ha decidido sacar a la luz una especie de secuela, bajo el atractivo nombre de «Top Ranking Tennis». Y a fe que la espera ha merecido la pena.

Se ha conseguido un gran programa que aprovecha a tope las cualidades de la portátil. De momento, se ha variado la perspectiva de la primera versión, adoptando una visión menos vertical, que ofrece una mayor sensación de profundidad. Pero además, esta vez no va a ser sólo una persona la que se pueda deleitar con esta maravilla. Gracias a la utilización de los cables Game Link y del adaptador para cuatro jugadores, podrán participar dos e incluso cuatro amigos simultáneamente.

Pero centrándonos en el juego en sí, en este particular torneo participan doce jugadores (situados entre los cien primeros del ranking), además de los cuatro entre los que habrás de escoger tu tenista (que al comienzo del campeonato se encuentran fuera de la clasificación). El objetivo, obviamente, consiste en llegar a lo más alto posible del ranking, derrotando a todos y cada uno de los adversarios que se te pongan delante.

En cuanto a la esencia de este deporte, disfrutaréis de unos movimientos de enorme realismo, que incluyen todos los golpes que se pueden dar en una pista de tenis. Voleas, restos o "passing shots" serán fáciles de realizar, gracias a la utilización de los cuatro botones de la Game Boy y al pad para angular los golpes.

Venga, no lo penséis más. Poneos el chándal y saltad a la pista, que la temporada tenística no ha hecho más que comenzar.

Un lujo de un solo mega

Esta es la prueba de que se puede crear un gran juego de tenis para Game Boy. Y no sólo grande, sino completamente maravilloso. «Top Ranking Tennis» contiene todo lo que se le puede puede pedir a un cartucho deportivo en su aspecto jugable. Así, la excelente y completa realización de los golpes me ha dejado boquiabierto. Pero es que, además, en poco tiempo podéis haceros con el dominio del jugador, gracias al perfecto movimiento de la bola y la facilidad de manejo en general.

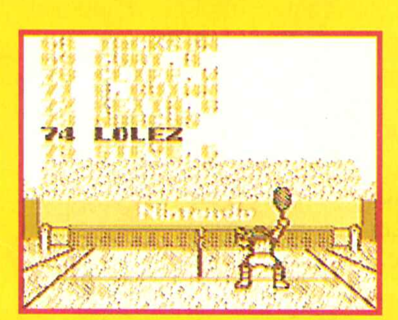
Por lo demás, el sonido goza de un más que aceptable nivel (con buenas imitaciones de los golpes y botes de la pelota) y la calidad gráfica sólo flojea en cuanto a su definición, pero no en su movimiento. Después de lo dicho, sólo puedo concluir una cosa respecto a este cartucho: os lo recomiendo fervientemente.

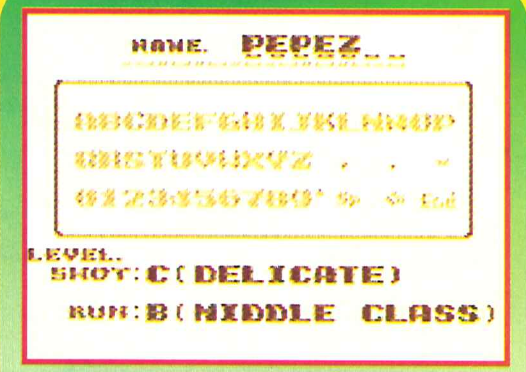
Lolocop

PLAYER'S DATA
RK:56 NAME JOHN STICK (5'10" 147 lbs)
AGE:27 STYLE BASELINE
SERVE TYPE 1ST-TOP-SPIN 2ND-TOP-SPIN
LEVEL. SERVE STROKE
SHOT:B(140km/h 110km/h)
RUN:B(100m:12.0sec)
HE SAYS/COURT LAWN SET 1

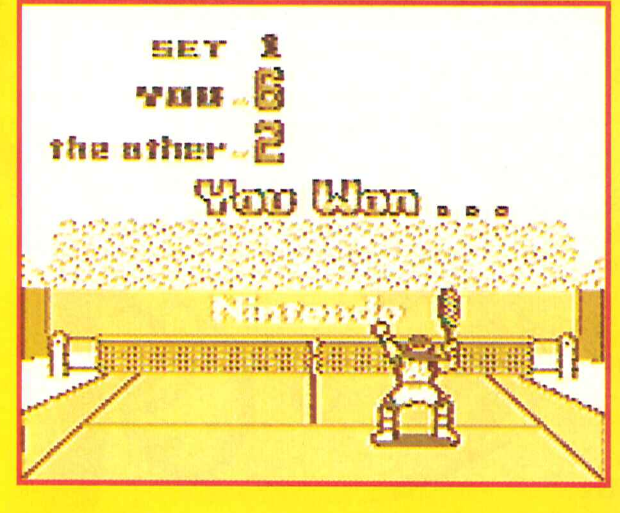
TIME. 0°09'40"

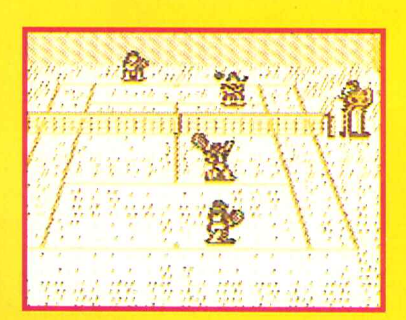
	YOU.	the other.
SETS.	1	0
GAMES.	7	5
POINTS.	31	24
1ST%.	85.2	32.0
D.F.	0	3
ACE.	0	1
	PUSH	START

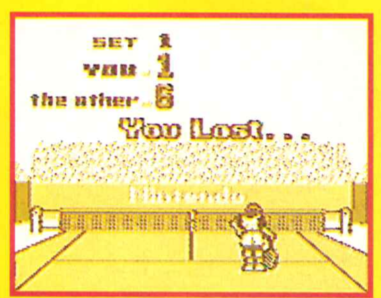


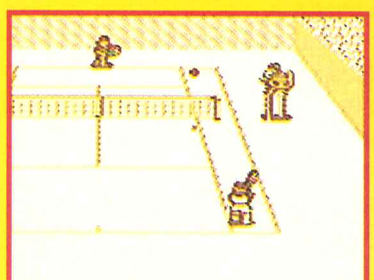


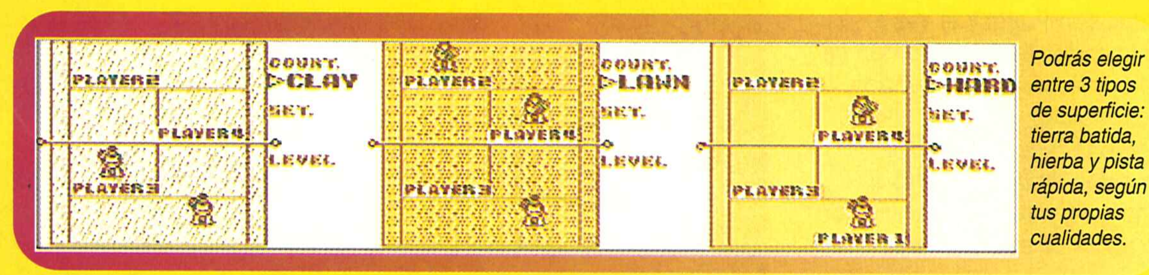
Naturalmente, al inicio del juego podrás ponerle a tu tenista el nombre que desees. Después quedará lo más difícil: llevarle a ocupar el número uno del ranking.











Podrás elegir entre 3 tipos de superficie: tierra batida, hierba y pista rápida, según tus propias cualidades.

GAME BOY



DEPORTIVO
NINTENDO
Nintendo

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 0
Nº de fases: 12 jugadores
Niveles de Dificultad: 12
Continuaciones: Infinitas
Megas: 1

Gráficos — 80
Los movimientos son alucinantes, aunque la definición de los jugadores es discreta.

Música — 86
Muy divertida, al más puro estilo "rapero", y perfectamente apropiada para el juego.

Sonido FX — 85
Se incluyen golpes, aplausos del público y la voz del arbitro en cada decisión.

Jugabilidad — 91
Este juego puede dar muchas lecciones en este aspecto a otros programas para 16 bits.

Adicción — 92
La posibilidad de participar 4 jugadores y la enorme calidad del juego son un gran aval.

Total — 90
Si os gustan los juegos de tenis y tenéis una Game Boy, no sé a qué estáis esperando.

Lo Mejor
- **La excelente selección y realización de los golpes.**
- **Su fácil ejecución.**
- **Los movimientos de los tenistas.**

Lo Peor
- **Quizá la definición gráfica.**

EL VALOR DE LA GRAVEDAD



PUGGSY

Puggsy es un marcianito despistado, con un par de antenas móviles, un extraño cuerpecillo tipo pera y una sonrisa de lo más entrañable.
¿Que cómo le conozco tan bien? Pues, verás. Con esas casualidades que a veces tiene la vida, Puggsy cayó muy cerca de la cómoda casita en la que vivo retirado del mundanal ruido. Su nave sufrió una pequeña avería, y mientras yo corría a socorrerle, los crueles personajes que pululan por mi original isla robaron su transporte, dejándole totalmente perdido e incomunicado.

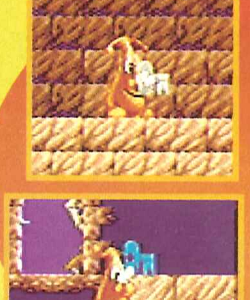
Precisamente por eso es por lo que te escribo. Me han dicho que eres uno de los pocos consoleros con valor y aptitudes suficientes como para ayudar a mi raro amigo. El pobre ha quedado muy triste y deprimido desde la pérdida de su nave, y me temo que o alguien le ayuda, o se va a derretir en una plasta violácea de puritita pena.

No te apresures en emocionarte a la vista de una nueva aventura en la que demostrar tu innegable habilidad. En esta ocasión, las cosas no son como siempre; no son ni más fáciles ni más difíciles, sino distintas. La propuesta de Puggsy te introducirá de lleno en una dimensión de juego que no has experimentado hasta ahora. Hasta tiene un nombre técnico, de esos complicados y en inglés: T.O.I. (Total Object Interaction). Traducido al castellano, quiere decir que con Puggsy te vas a volver loco buscando, encontrando y abandonando un montón de objetos, imprescindibles para completar calenturientos puzzles.

Es posible que esta oferta pique tu curiosidad y que por ello te apetezca aún más pasar a la acción, pero te recomiendo que enfríes tus ánimos y esperes un poco antes de lanzarte. Vas a necesitar nervios de acero, agilidad mental y mucha paciencia con mi pequeño amigo. Al fin y al cabo, él no es de este mundo...




En este juego... todo está permitido





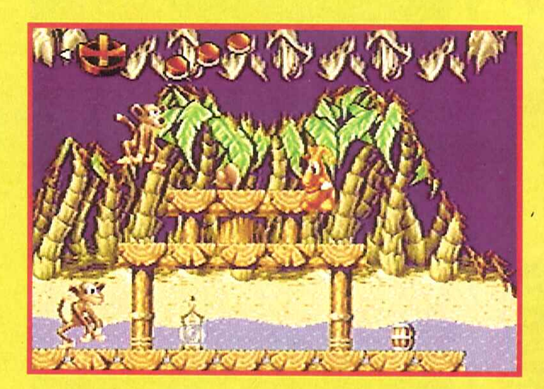
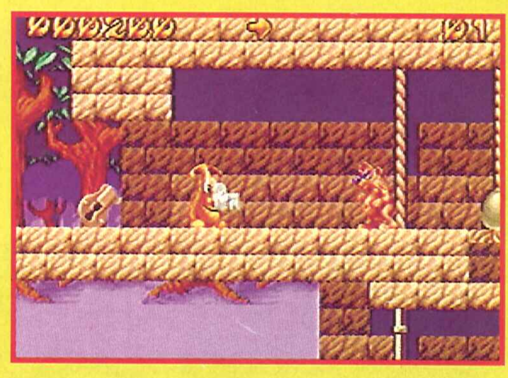
Puggsy deberá manejar más de cuarenta objetos distintos para tratar de superar los complicados laberintos, trampas y puzzles que abundan en esta extraña isla. Todos los objetos del juego siguen las lógicas leyes de la naturaleza. Así, su peso influirá en el de Puggsy, de tal manera que si porta un objeto muy pesado, saltará menos.

Los objetos ligeros podrán ser empujados por el aire de los ventiladores, y si Puggsy los arroja, llegarán más lejos que los más pesadotes. Por ponerte un ejemplo, si nuestro simpático personaje tiene que avanzar en dirección contraria a una fuerte corriente de aire, necesitará llevar algo muy, muy pesado que le pegue al suelo.

Por otro lado, los objetos rebotan contra el suelo y las paredes, se hunden en el agua o pueden apilarse para subirse en ellos y acceder a lugares altos. Las posibles combinaciones que se pueden realizar son infinitas, y la resolución a los puzzles múltiples. Así que no te va a quedar más remedio que aprender a combinar las posibilidades de cada objeto, si quieres que Puggsy encuentre felizmente la salida.

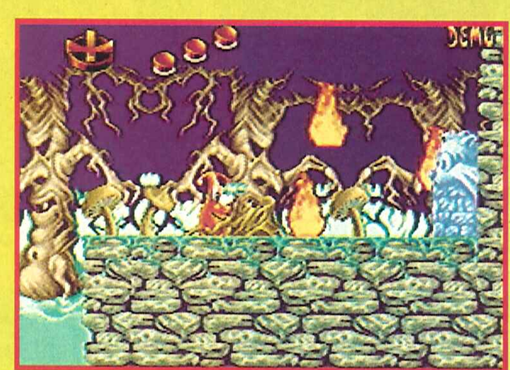
Y recuerda que, desde que empiece el juego hasta el final del mismo, todo vale.












La gran variedad de situaciones que afrontarás te obligarán a estrujarte el cerebro en más de una ocasión. No bastará tu innata habilidad, tendrás que valerte de imaginación e inteligencia.

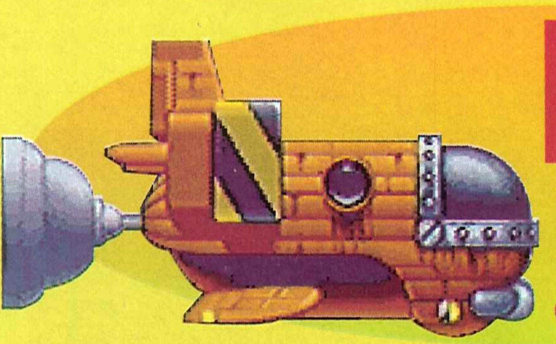
LO MÁS NUEVO



Los enemigos finales serán el menor de tus problemas. Todos tienen una rutina fija de ataque que te permitirá derrotarlos con facilidad.







Puggsy te introduce en una aventura extraña y divertida al mismo tiempo, en la que contarás con un arma de efectos demoledores: tu cerebro.





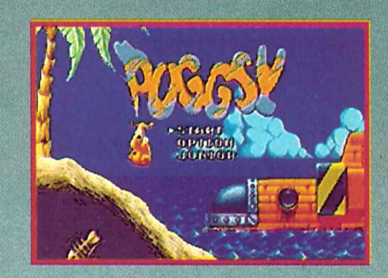
Distinto y divertido

Puggsy es un cartucho diferente a los demás, que se apoya en su sorprendente desarrollo y en su innovador sistema de juego. La construcción de los diferentes niveles de la aventura os hará viajar por un increíble mundo de laberintos imposibles y verdades a medias, capaz de atraparos de manera obsesiva o sacaros de los nervios hasta que terminéis abandonando la consola.

Se trata de un juego para gente paciente, que guste más de usar la inteligencia que el gatillo, y que encuentre vibrante el ir y venir continuo en busca de la pieza adecuada para completar un rompecabezas prácticamente inalcanzable. Lo dicho, si devanarte los sesos es lo tuyo, no dudes en acompañar a Puggsy en su complicada tarea. Tus neuronas te lo agradecerán.

Teniente Ripley

MEGA DRIVE



AVENTURA
PSYGNOSIS
Travelers

Nº jugadores: 1
Vidas: de 4 a 6
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 89
Los decorados son variados y bien definidos, pero la palma se la lleva nuestro personaje.

Música — 80
Bonita y bien trabajada, aunque peca de ser demasiado reiterativa, por lo que termina cansando.

Sonido FX — 83
Los escasos efectos son muy apropiados al estilo del juego, además de divertidos y bien realizados.

Jugabilidad — 84
Al principio puede resultarte un poco difícil coordinar los movimientos y la mecánica del juego. Pero después...

Adicción — 86
Los passwords y los dos niveles de dificultad pueden conseguir que te quedes pegado a la consola.

Total — 85
Un cartucho nuevo e innovador, que será capaz de entusiasmar a unos y desesperar a otros con su loco sistema de juego.

Lo Mejor
- La increíble cantidad de posibilidades que te ofrece cada nivel del juego.
- Lo sorprendentemente enrevesado de los puzzles.

Lo Peor
- Que no te gusten los juegos en los que hay que devanarse los sesos.

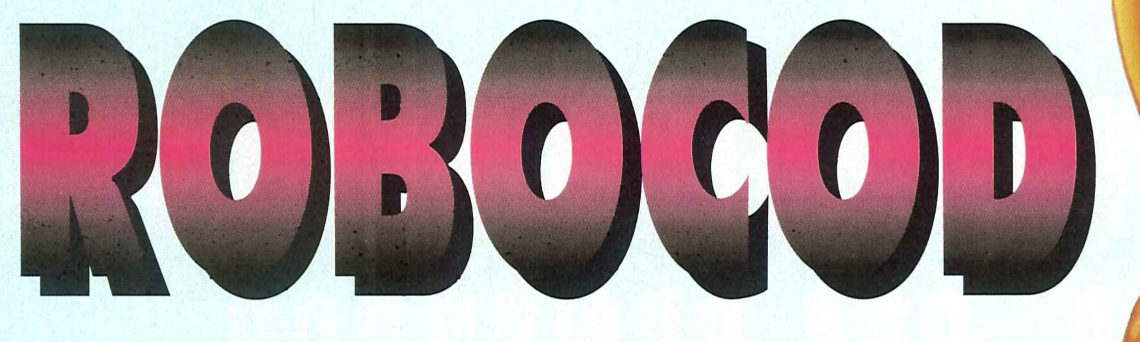

SE BUSCAN DONANTES DE SANGRE. SEA GENEROSO.
BRAM STOKER'S
Dracula
MEGA DRIVE
SEGA
Master System II
SEGA
GAME GEAR
GAME BOY
SUPER NINTENDO
PC
AMIGA
Basado en la escalofriante película.
Te atacará directamente
a la yugular.
SONY
IMAGESOFT
La película Drácula ya a la venta en video.
Game Screens are from Mega CD, other formats vary. Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company. © 1992 Sony Electronic Publishing Company. Bram Stoker's Dracula™ and ©1992 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved. Master System ™, Mega Drive ™ and Game Gear™ are registered trademarks of Sega Enterprises Ltd. Game Boy ™ and Super Nintendo Entertainment System™ are registered trademarks of Nintendo.











ROBOCOD

AL SERVICIO DE LA NAVIDAD

El malvado doctor Maybe ha huido de la prisión de alta seguridad de Escaramuz. Todos los policías del mundo (incluidos los municipales de Pozuelo) se han lanzado a la frenética búsqueda del cerebro criminal más grande que cabe en cabeza alguna. Sin embargo, ninguna de las pesquisas que hasta ahora se han iniciado, llevan el camino correcto. ¿A quién se le iba ocurrir que, por muy malo que sea el malo, podía ser capaz de secuestrar a Papá Noel para tratar de chafar las navidades a todo el mundo?

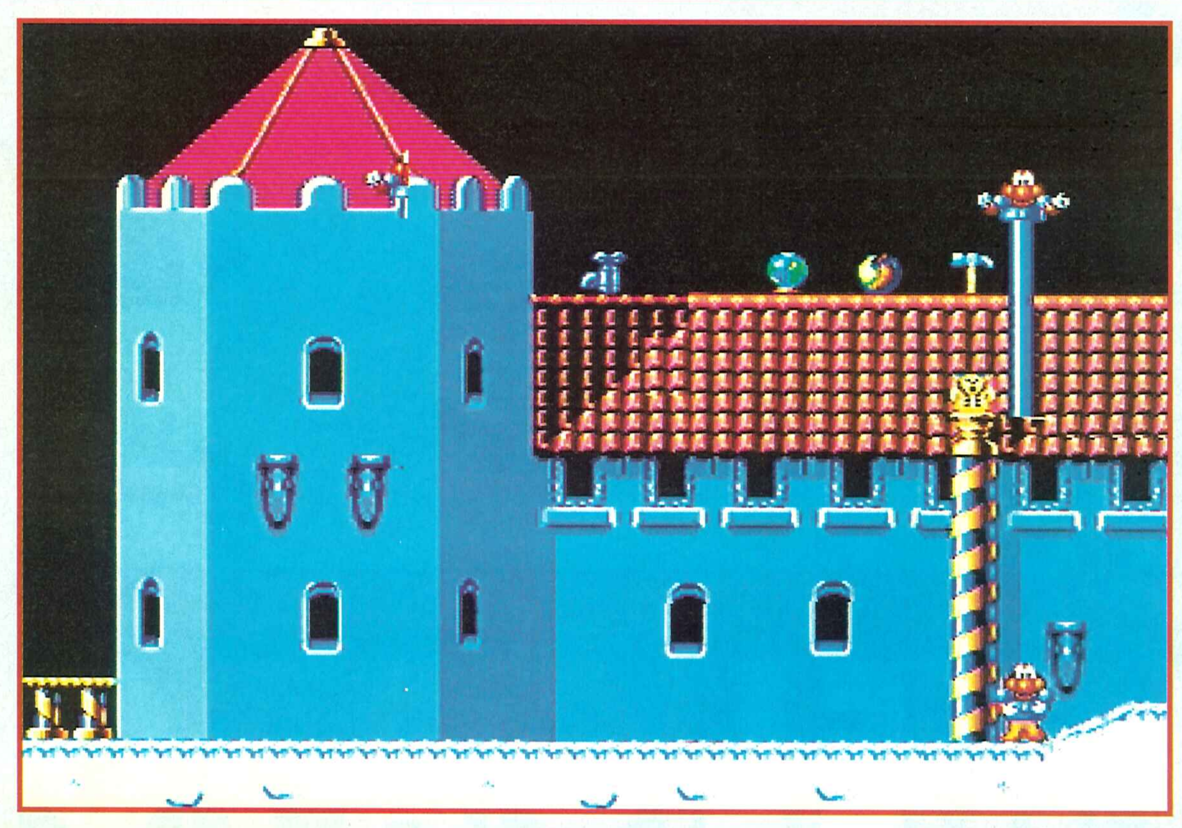
El ultimátum de Maybe ha hecho temblar a los responsables de las principales naciones. O se le permite vivir en la isla Nublar con diez millones de pizzas, o no habrá juguetes para nadie. Ante tan problemática situación, todas las miradas se han vuelto hacia Robocod, agente secreto con licencia 0'07 para conducir ciclomotores. Sin perder ni una pizca de su característico aplomo, el famoso pez-detective ha aceptado el reto, y envuelto en una bufanda ha viajado hacia las heladas tierras del Polo.

Como todos conoceréis de sobra el juego, no voy a entrar en más detalles sin interés. Al fin y al cabo, lo verdaderamente importante es que haya entre vosotros algún valiente que nos haga el favor de liberar a Papá Noel. De este modo, no tendremos que conformarnos con el carbón que todos los años nos dejan los Reyes Magos... por lo menos a algunos de nosotros.







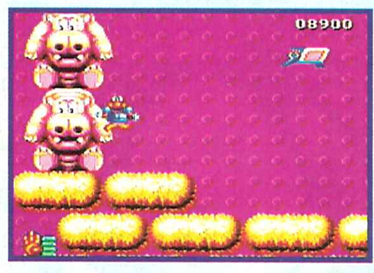






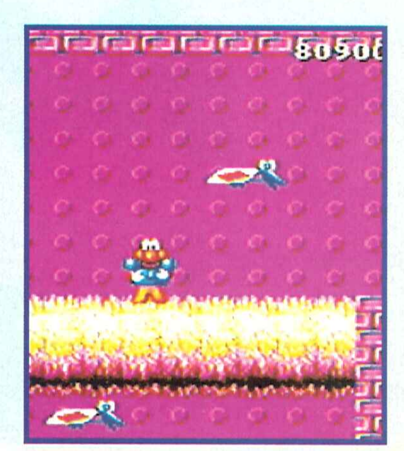








No te fíes de ningún "inocente" juguetito, porque más de uno encierra sorpresas.



A la espera de un lavado de cara

Robocod siempre será Robocod, y sus juegos siempre tendrán cierto atractivo para los admiradores de este héroe. Sin embargo, este cartucho, que no presenta ninguna variante respecto a sus antecesores, se ha quedado ya un poco añejo. Por ejemplo, el estridente color de los escenarios y la sensación de vacío podían haberse mejorado.

La mecánica de un juego de plataformas es siempre interesante para los amantes de este género, pero eso no significa que nos tengamos que conformar con una sucesión de saltos, algún que otro enemigo y la seguridad de que al final nos espera lo de costumbre.

Teniente Ripley

MASTER SYSTEM



PLATAFORMAS
U.S. GOLD
Millenium

Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 60
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 2
Megas: 4

Gráficos — 70
No es por ser pesados, pero estamos hartos de los mareantes escenarios que se empeñan en mantener.

Música — 65
No es lo mejor que se puede encontrar, pero resulta variada y no demasiado cargante.

Sonido FX — 64
Los efectos son simples y de escasa variedad, siguiendo la mediocridad técnica del juego.

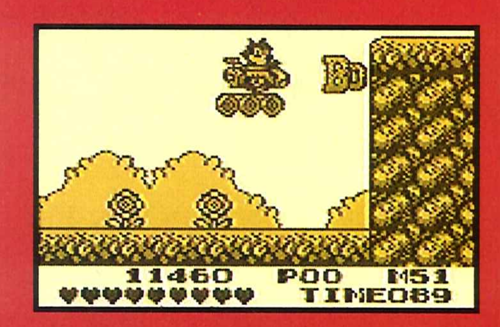
Jugabilidad — 75
El sencillo manejo del personaje se une a la divertida simpleza de las plataformas.

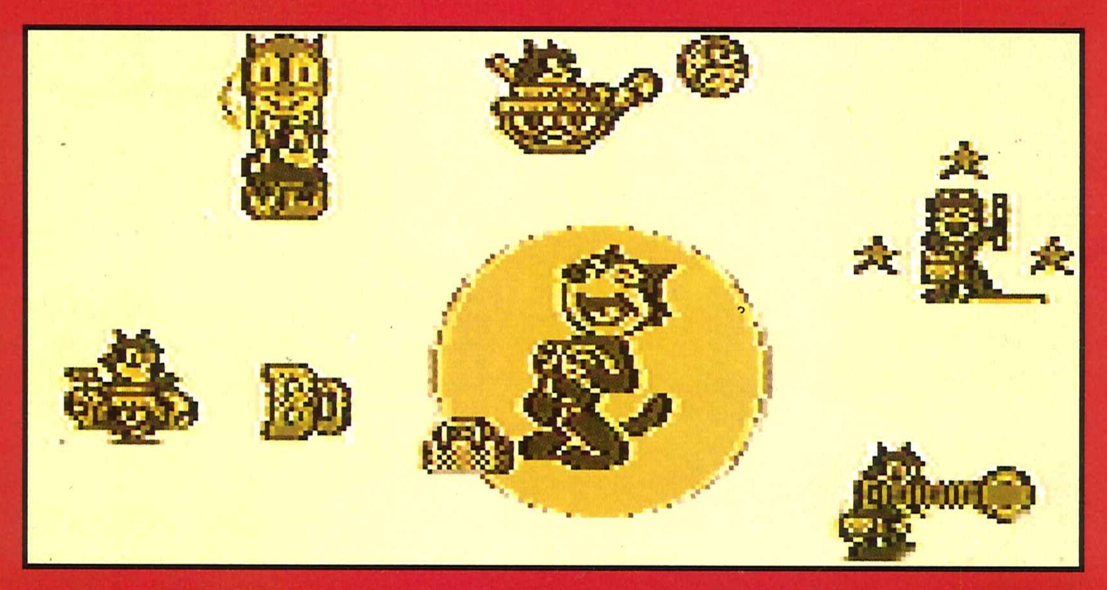
Adicción — 74
La interesante mecánica del juego puede atraparte durante cierto período de tiempo. Pero, ¿cuánto?

Total — 70
Es un entretenido juego de plataformas, que pierde gran parte de sus posibilidades por carencias técnicas de bulto.

Lo Mejor
- Que un juego de plataformas es un juego de plataformas, aunque sea trasnochado.
- Que te guste Robocod.

Lo Peor
- La simpleza de desarrollo del juego.
- Los repetitivos y cansinos escenarios.

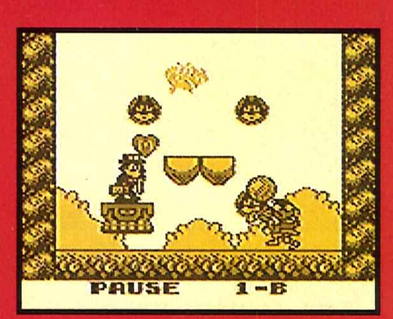




FELIX EL GATO

BÚSCALE TRES PIES AL GATO

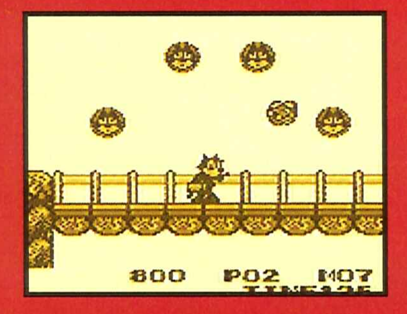


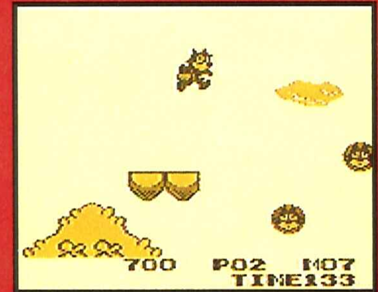


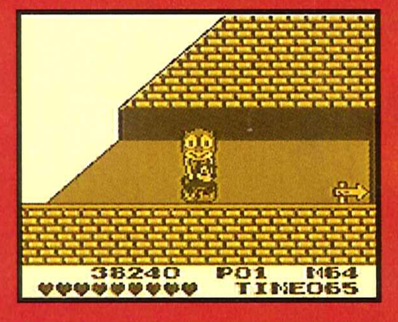
Seguro que la mayoría recordáis una serie televisiva que se emitió allá por los años 60, cuyo protagonista era un minino saleroso llamado Félix. He de reconocer que yo tampoco, sin embargo, mi deber como periodista me obliga a estar informado. Pues bien, el caso es que este gato se hizo muy famoso, primero en USA y más tarde en Europa, gracias a la televisión y a las tiras que aparecían en la prensa. Os estaréis preguntando para qué os cuento todo esto y la verdad es que yo también me lo pregunto... ¡ah!, sí, Hudson Soft ha puesto en el mercado un versión video-consolera portátil, cuando ya el único recuerdo que nos queda de aquel felino es un peculiar humorista español que ha adoptado su nombre.

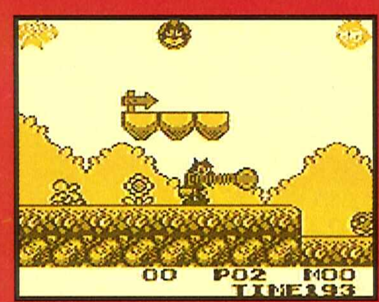
Pero centrémonos en lo que nos interesa: Félix el Gato se ha colado en la Game Boy con un clásico programa de plataformas, donde el animalito nos obsequia con sus "gracias". A través de diferentes fases, el gatito se encargará de dar buena cuenta de cuantos elementos se interpongan en su camino. Como novedad interesante os diré que el amigo Félix contará con la ayuda de unos corazones que le proporcionarán vidas, y con diferentes accesorios para derrotar a sus enemigos con mayor facilidad. Y es que aunque hacía tiempo que no se sabía nada de él, no hay que olvidar que los gatos tienen siete vidas.

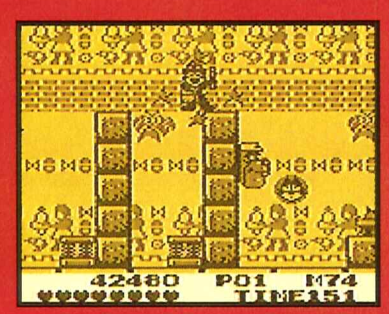








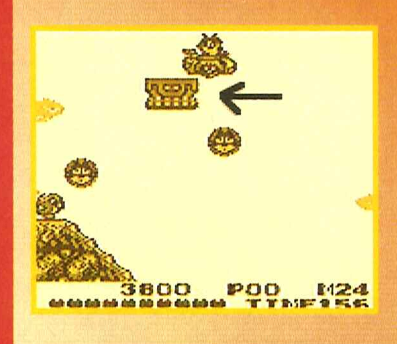


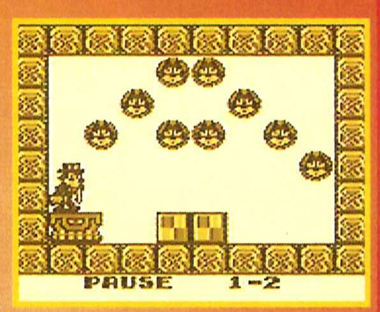


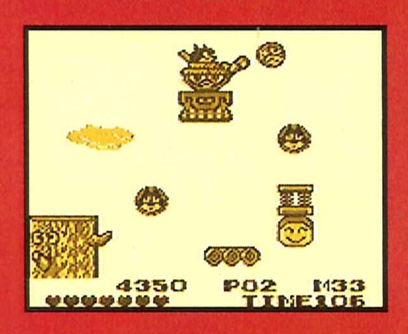


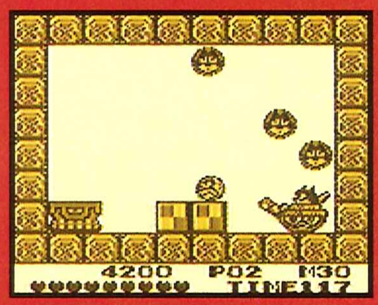
Bonus gatunos

Como cualquier juego de plataformas que se precie, no podían faltar las correspondientes fases de bonus. Para entrar en ellas, tendréis que encontrar esa pequeña cesta señalada por la flecha. Situaros sobre ella y pulsad el pad hacia abajo. Una vez entréis en la "habitación" recoged todos los items.





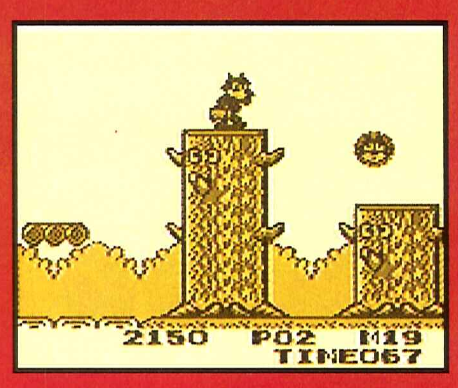


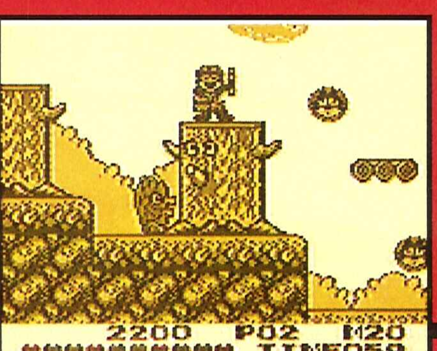


Un gato venido a menos

El regreso de Félix el Gato a la popularidad no ha podido ser más discreto. Hudson Soft se ha limitado a ofrecernos un clásico programa de plataformas que apenas aporta nada interesante. Los gráficos son bastante simples, el aspecto sonoro pasa desapercibido, y el desarrollo argumental carece de la más mínima atracción. Tan solo las gracias del gato mantienen cierta atención sobre el juego. De todos modos, si sois muy, muy aficionados a las plataformas (pero mucho) y sentís cierta nostalgia por este animal, puede que éste sea vuestro cartucho.

Lolocop





GAME BOY



LICENSED BY NINTENDO
©1993 HUDSON SOFT
©1993 F. T. C. P.

PLATAFORMAS
HUDSON SOFT
Hudson soft
Nº jugadores: 1
Vidas: 1
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 0
Continuaciones: 3
Megas: 1

Gráficos — 69
Pese a ser muy nítidos, la simplicidad general les hace pasar desapercibidos.

Música — 73
Se deja oir durante algún tiempo, aunque luego puede hacerse algo pesada.

Sonido FX — 67
Bastante flojo en general, pocos sonidos y de muy baja calidad.

Jugabilidad — 75
No ofrece ningún problema, plataformas sencillas sin ninguna complicación.

Adicción — 69
Quizá a los buenos plataformeros se les puede hacer demasiado fácil.

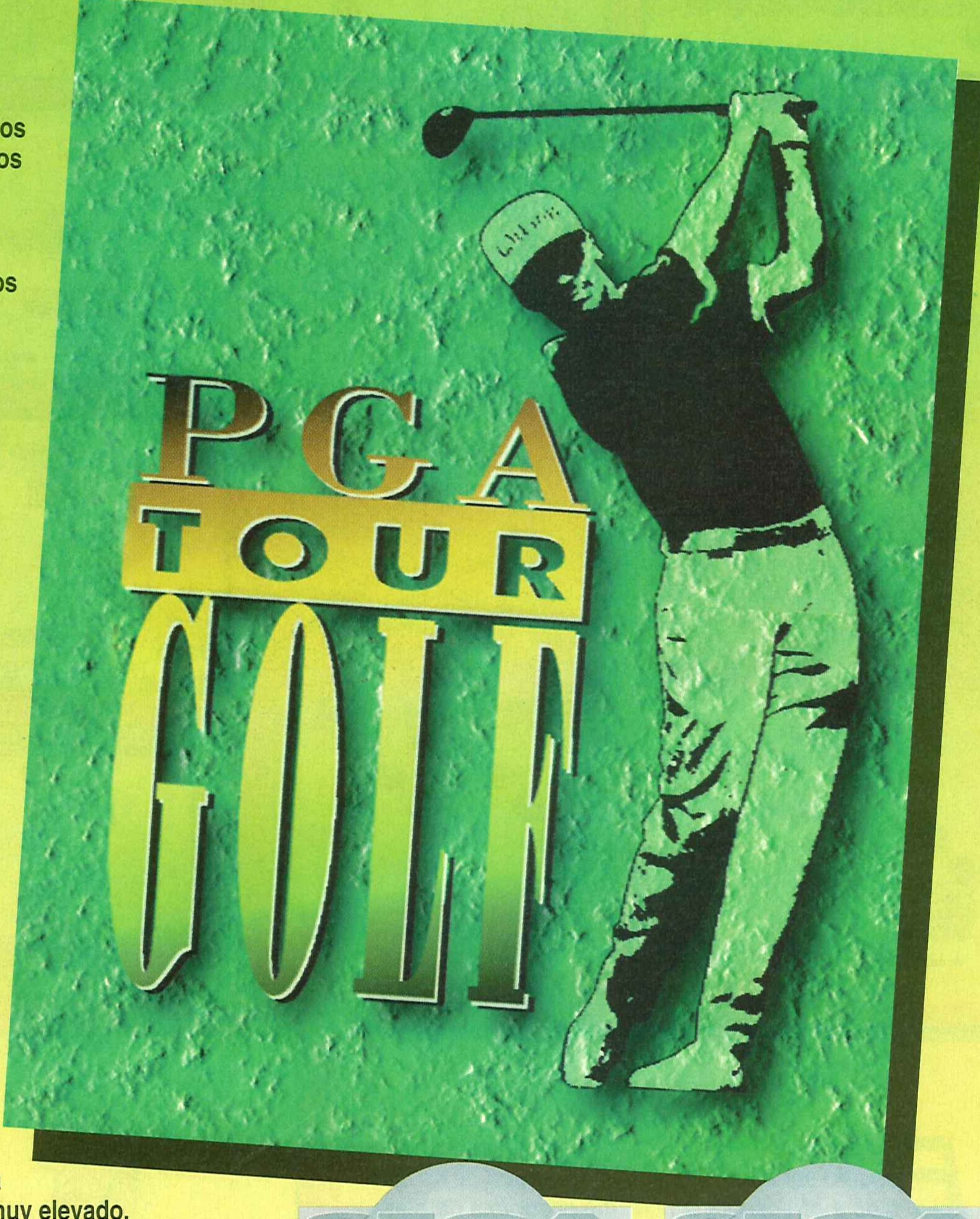
Total — 70
Un cartucho descaradamente orientado hacia el público infantil, sin muchas pretensiones.

Lo Mejor
- La jugabilidad y la sencillez.

Lo Peor
- Si os gustan los retos, éste no es vuestro juego.

LO MÁS NUEVO

EL VIVO AL BOLLO Y EL JUEGO AL HOYO



La ocho bits y la portátil de Sega incluyen cuatro nuevos y selectos clubs de golf para los aficionados a este relajante deporte. Tanto uno como otro presentan exactamente las mismas características: cuatro recorridos distintos (Avenel, PGA West, Sawgrass y Sterling), el mismo número de jugadores (hasta cuatro), la posibilidad de practicar los golpes de salida o el "putt" y de salvar partidas mediante passwords.

Una vez dentro del campo, las opciones se multiplican notablemente: vista aérea, visionado de la tabla de clasificación, resumen de la jugada, vuelta a la tienda del club, ir al hoyo, al recorrido, selección de golpe (flojo, fuerte y normal), música, repetición de la última acción, coger Mulligan o visionar el sitio donde cayó la bola. También comparte los dos niveles de dificultad y el diseño de los campos.

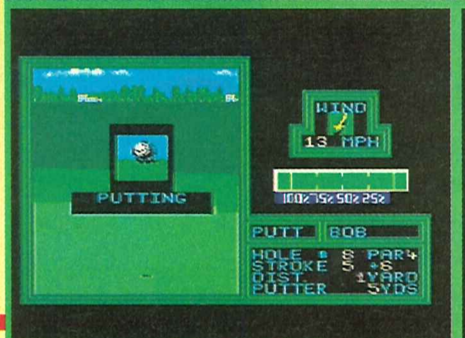
Sin embargo, las diferencias existen. Mientras que en la consola portátil no aparece ningún punto de referencia cuando empiezas el hoyo, a no ser por la vista aérea, en Master System sí contamos con una banderita roja que nos orienta de la situación del "green".

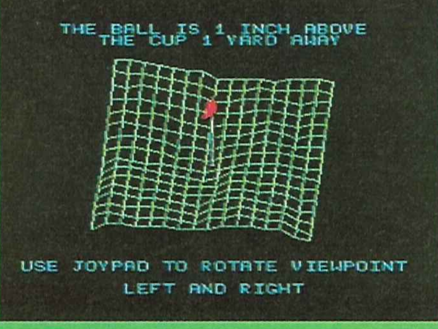
Los distintos clubs presentan un diseño de los recorridos muy jugable (con trampas de arena y agua que aumentan su dificultad), a la vez que bastante preciosista. Eso sí, debes recordar que no son iguales en uno y otro formato.

El número de palos de que disponemos para la exhibición de nuestras dotes golfistas, es muy elevado, y la posibilidad de elegir distintos hierros para golpear en el "green" supone un dato novedoso con respecto a otros juegos del mismo deporte. En definitiva, dos interesantes cartuchos con los que tendrás horas y horas de diversión, especialmente si eres un golfista nato.

SEGA GAME GEAR

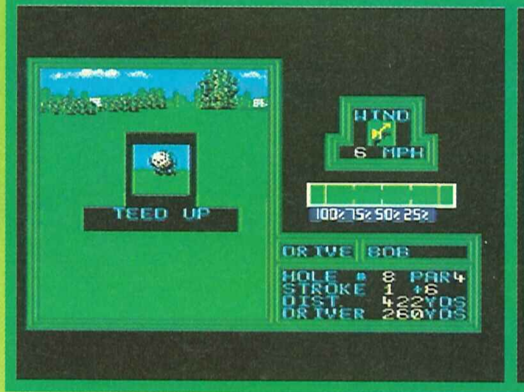
SEGA MASTER SYSTEM





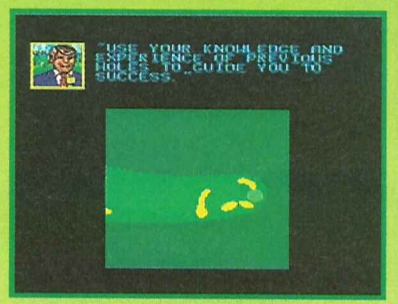


La red que aparece en el green y que pretende orientarnos es uno de los aspectos menos logrados en las dos versiones.





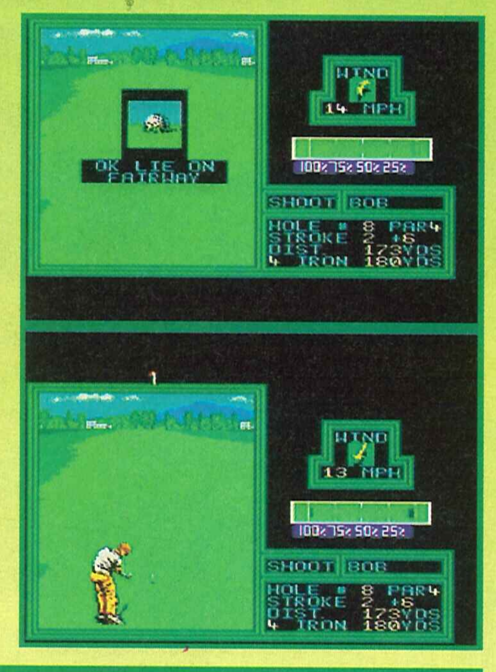
Entre los aspectos destacados de ambos juegos, hay que resaltar el gran número de palos a elegir y la excelente calidad gráfica.











Si eres aficionado al golf, pero aún ves lejana la posibilidad de jugar en un campo de verdad, «PGA Tour Golf» puede ser la solución.



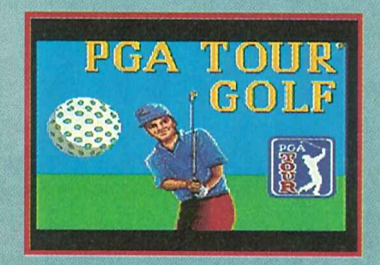
Un cartucho para "eagle"

***R**ompiendo con la tradición de Master System, se han cuidado mucho los aspectos gráficos, de tal modo que este cartucho presenta una más que aceptable definición. La gran cantidad de palos, los cuatro jugadores y la posibilidad de salvar varias partidas otorgan una adicción correcta a un juego que refleja perfectamente la tranquilidad de este deporte.*

¡Ah!, y a diferencia de la versión para Game Gear, en el cartucho para el sistema de ocho bits sí aparece (gracias, chicos) la banderita indicadora de la situación del green. Todo un punto a su favor.

Seve Bokesteros

MASTER SYSTEM



DEPORTIVO
DOMARK
Electronic Arts

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 82
Tanto el diseño de los distintos recorridos como la definición de los paisajes alcanzan un gran nivel.

Música — 72
La música nos entretiene con sus notas, mientras aparecen las tablas de clasificación. Normalita.

Sonido FX — 76
Dos son los efectos de sonido más destacables: el golpe a la bola y la caída en trampa de agua o arena.

Jugabilidad — 75
Esa pequeña bandera roja indicativa y el elevado número de palos aumentan la nota de este apartado.

Adicción — 76
La posibilidad de cuatro jugadores y el diseño de los diferentes hoyos hacen que predomine la diversión.

Total — 77
Un buen juego de golf para Master System, con unos gráficos muy conseguidos y buena jugabilidad.

Lo Mejor
- La gran cantidad de hierros y maderas disponibles.
- La definición de los gráficos.

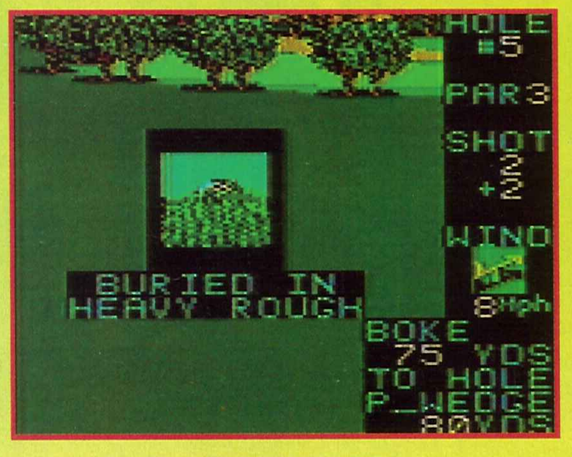
Lo Peor
- La red de nivel que aparece cuando llegamos al green.

LO MÁS NUEVO

En los golpes lejanos al green no aparece, como podéis observar en la imagen inferior, ningún punto de referencia sobre la ubicación del mismo.















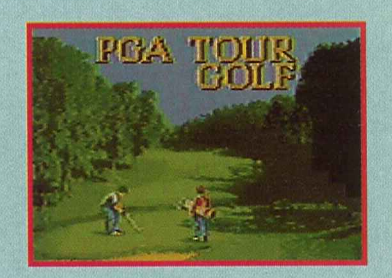
Entre tanto cartucho de disparos y puñetazos a diestro y siniestro, no viene nada mal que templemos los nervios de vez en cuando.

¿Dónde está el green?

Pocas son las novedades que presenta este cartucho respecto a otros juegos de golf. La única reseñable, la variedad de palos para golpear en el green. Precisamente esta zona es la más mejorable, pues la red de nivel que pretende orientarnos de la situación, ayuda bastante poco. Y además, a la hora de efectuar un golpe lejano a bandera, no contamos con muchas referencias que digamos.

Chema Bokezábal

GAME GEAR



DEPORTIVO
DOMARK
Electronic Arts
Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 80
Se mantiene el excelente nivel que presenta en Master System. Buen aspecto de los jugadores.

Música — 72
Suena en contadas ocasiones en el transcurso del juego.

Sonido FX — 74
Golpes, ovaciones y caída de la bola sobre diferentes superficies componen unos efectos muy adecuados.

Jugabilidad — 71
De los peores aspectos del juego, especialmente por la falta de un punto de referencia.

Adicción — 75
Cuatro recorridos distintos, otros tantos jugadores y amplio número de palos dan un buen nivel adictivo.

Total — 74
Si no fuera por los problemas relacionados con el green, estaríamos ante un juego de golf más que aceptable.

Lo Mejor
- La posibilidad de hasta cuatro jugadores.
- Los aspectos gráficos.

Lo Peor
- La red de nivel del green.
- La completa falta de orientación en los golpes largos.


HASTA LA VISTA, BABY
! Ya a la venta¡
CHUCK ROCK II
SON OF CHUCK
Dieciocho meses después de su victoria sobre Gary
Chuck Rock se ha convertido en el proprietario de
próspera 'Chuck Motors', ¡y ha tenido un hijo!
Pero ahora ha sido raptado por Brick Jagger, su diabóli
migo, y lo más probable es que éste le haga polvo a menos
que alguien le rescate....¡Catacrock! ¡Es Chuck Junior, que ha
salido de su parquecito! - "Gu-gu, ga-ga, volveré".
CORE
DESIGN LIMITED
Mega CD II, Mega Drive, Master System II, Game Gear.
SEGA
Core Design Limited, Tradewinds House, 69-71A Ashbourne Road, Derby DE22 3FS. Tel: (0332) 297797 Fax: (0332) 381511
Chuck Rock II © Core Design Ltd. All Rights Reserved. SEGA, MEGA-CD, MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM and GAME GEAR are Trade marks of Sega Enterprises Ltd



LO MÁS NUEVO

Taz Mania

SE ABRE LA VEDA

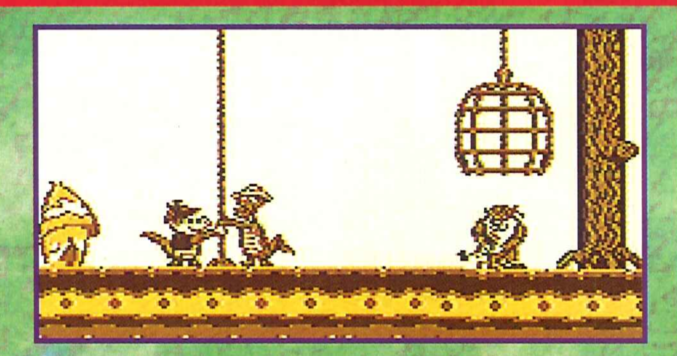
La densa selva de Tazmania es el hábitat natural de numerosas especies raras y muy codiciadas en los zoológicos de todo el mundo. El único problema es cazar a todos estos animales, que incrementarían sustancialmente sus ingresos de taquilla.

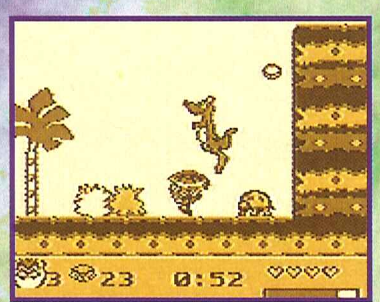
Por eso, dos taimados lagartos se han encargado de llenar de trampas estos frondosos bosques, con la esperanza de atrapar los codiciados ejemplares de Diablo de Tazmania. Son Bull Gator y Axl, cazadores-mercenarios dispuestos a vender sus presas al mejor postor. Sin embargo, han tenido la mala suerte de que en sus trampas han caído los familiares de Taz, la más voraz y veloz criatura que existe perteneciente a esta especie.

Para liberar a su querida familia, Taz no dudará en atravesar la selva, las cavernas de Condo, las minas y el desierto. Por supuesto, cada una de estas fases está dividida en varios niveles, plagados de rocambolescos animalillos que intentarán acabar con él. Y eso, sin olvidarnos de los inevitables enemigos finales, que tendrá que derrotar si quiere rescatar a sus padres y hermanos.

Como Taz, te enfrentarás a este nuevo reto. Por el camino habrás de recoger diversos objetos que añaden puntos, vidas extra y corazones a tu marcador, así como items que reponen tu habilidad y que te convertirán en un auténtico torbellino de velocidad. Desafía al tiempo, los enemigos y los obstáculos que presenta cada fase, con un objetivo por el que vale la pena luchar: rescatar a tu familia. Al fin y al cabo, eres el más rápido de la selva de Tazmania y debes demostrarlo.

Ya puedes agarrar bien fuerte tu Game Boy, porque si no, con la velocidad de este Diablo, se te escapará de las manos.



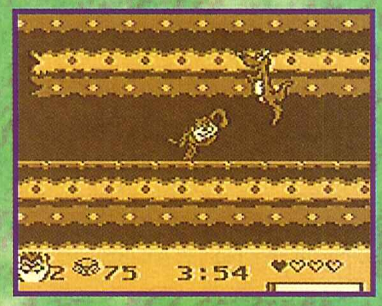


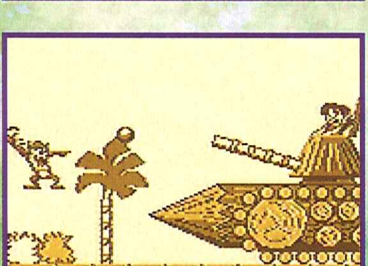
Continúa la invasión

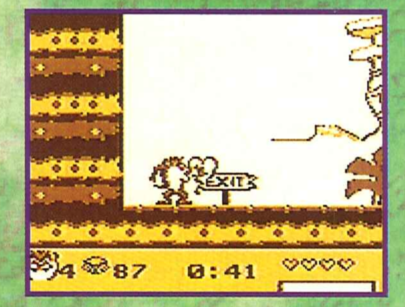
Los personajes creados por la Warner están protagonizando un desembarco en el mundillo consolero. Los hay para todos los gustos y en todos los formatos.

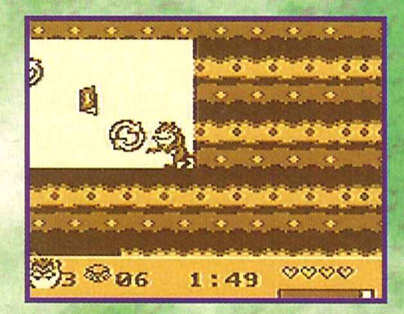
En esta ocasión, el Diablo de Tazmania capitanea un juego de plataformas que, si bien no presenta un argumento muy original, cuenta con unos escenarios bien conseguidos y unas excelentes animaciones. Por lo demás, sobresale su elevado nivel de jugabilidad y es altamente adictivo.

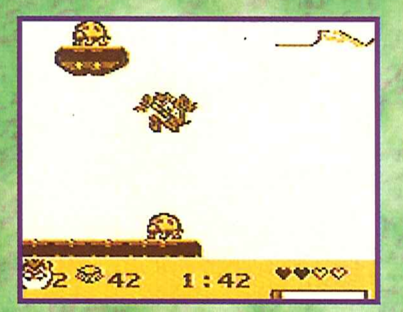
Cruela de Vil

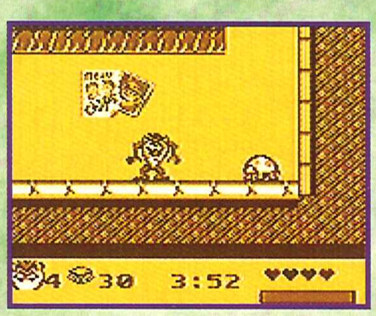


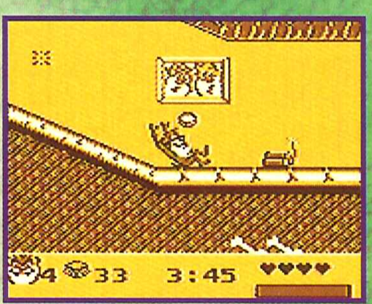












Deberás recorrer las más complicadas plataformas con mucho cuidado, porque tus enemigos pueden aparecer donde menos lo esperes para sorprenderte.



¡Mucho cuidado con los cartuchos de dinamita! Debido a la alta velocidad que alcanza este diablillo por las agrestes tierras de Tazmania, corre el peligro de no frenar a tiempo y zamparse la dinamita, quedándose así de chamuscado.



GAME BOY



PLATAFORMAS
THQ
Beam Soft
Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 4
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Ninguna
Megas: 2

Gráficos — 78
Pese a su sencillez, los escenarios y las animaciones de Taz están muy bien conseguidos.

Música — 76
La banda sonora es muy marchosa y animada, pero puede que acabe resultando algo cargante.

Sonido FX — 73
Un estruendoso gruñido os da la bienvenida al mundo de Tazmania. El resto de los efectos son normalitos.

Jugabilidad — 81
Consiste en correr, saltar, hacer torbellinos y frenar cuando sea necesario, así que no es complicado.

Adicción — 83
La personalidad del protagonista y la rapidez de la acción convierten el juego en bastante adictivo.

Total — 79
El Diablo de Tazmania llega a la Game Boy en un cartucho que, sin ser demasiado sofisticado, entretiene y engancha.

Lo Mejor
- El protagonista, el voraz Taz y sus animaciones.
- Que se pueda incrementar el número de vidas recolectando cien anillos.

Lo Peor
- Que las continuaciones brillen por su ausencia.







LOS MUNDOS DE BRUNO

El pequeño Bruno es un simpático animalito, mitad elefante mitad oso hormiguero, perteneciente a la rara especie de los otifantes. Y las cosas no le irían del todo mal si no se dejara llevar por su tremenda imaginación. Y es que las fantasías de Bruno llevan de cabeza a toda su familia...

Lo último que se le ha ocurrido al chaval es pensar que su padre, un conocido otifante de negocios, ha sido secuestrado por unos terribles alienígenas. Así que dispuesto a liberar a su progenitor de tan peligrosos raptores, nuestro protagonista no ha dudado en dejar la cuna para enfrentarse al peligro que le acecha. Tendrá que atravesar numerosas fases para reunirse con su papá, o por lo menos al lugar donde él cree que tienen secuestrado a su papá.

Para llegar hasta allí, nuestro pequeño protagonista deberá seguir el rastro de los dulces que han caído del bolsillo de su padre. Esto le llevará a atravesar su casa, un sótano, un edificio en construcción, la oficina y la jungla. Pero nada es lo que parece, y a los ojos de Bruno estas zonas, en principio inofensivas, se convierten en peligrosos mundos plagados de enemigos, que intentan acabar con sus planes de rescate.

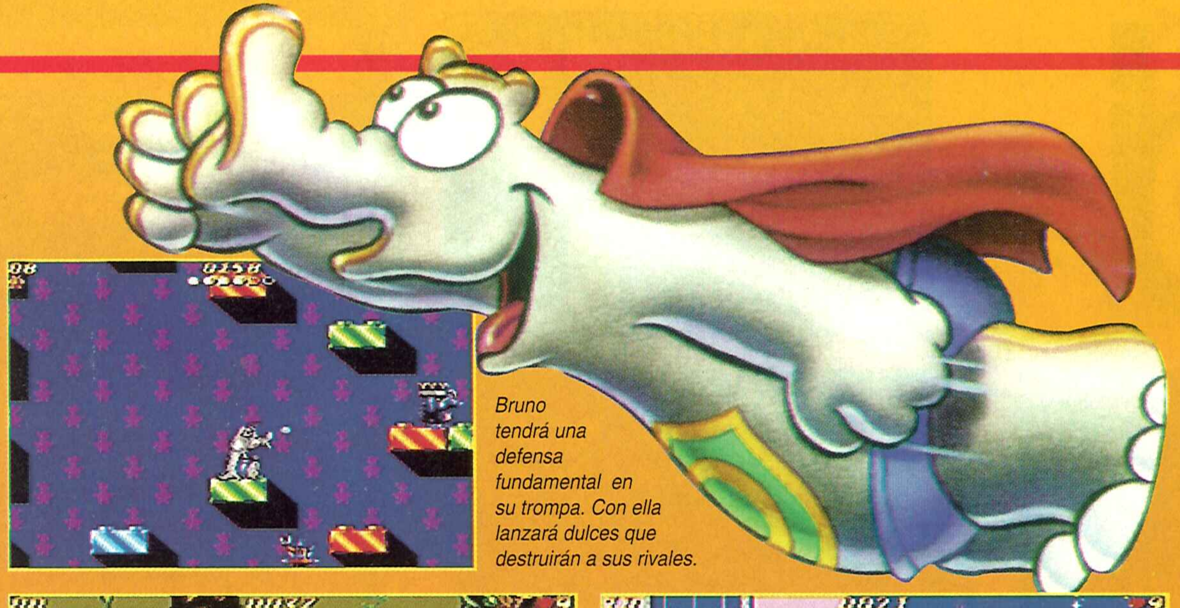
Afortunadamente, Bruno cuenta con una peculiar defensa, su trompa. Con ella puede agarrar y trasladar objetos, descubrir plataformas ocultas para continuar su camino o disparar a sus adversarios. Además, nuestro otifante podrá recoger diversos items que le darán un respiro, como vidas extra, biberones que repondrán su energía o los documentos vitales que necesita para reunirse con su padre. Y no hay que olvidarse de los polos de colores, ya que cada vez que recoja tres de ellos, recibirá una bonificación en función de la combinación de colores que pueda formar.

Bien, pues esto que te hemos contado es el argumento del nuevo cartucho para Master System y Game Gear. Un juego de plataformas con el que pondrás a prueba tu habilidad y tu pericia para enfrentarte a todo tipo de obstáculos y enemigos. A plataformear tocan.

SEGA GAME GEAR

SEGA MASTER SYSTEM

THE Ottifants



Bruno tendrá una defensa fundamental en su trompa. Con ella lanzará dulces que destruirán a sus rivales.















Rápido y divertido

Bruno, el protagonista de este cartucho, os invita a adentraros en un fantástico mundo que ha sido recreado con todo lujo de detalles en la Master System. Además de colorido, variedad de escenarios y unos simpáticos personajillos de lo más curioso, os encontraréis con un juego muy ágil y divertido, que alcanza velocidades de verdadero vértigo a través de un scroll muy suave.

En definitiva, un juego que pondrá a prueba vuestra habilidad, que encantará a los amantes de las plataformas y conseguirá que todos logréis pasar un rato muy agradable.

Cruela de Vil

MASTER SYSTEM



ARCADE
SEGA
Ottifant Prod.

Nº jugadores: 1
Vidas: Hasta 9
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 87
Buenos y variados escenarios, además de unos personajes perfectamente animados.

Música — 85
La banda sonora tiene "marcha" y complementa perfectamente el desarrollo de la acción.

Sonido FX — 75
Simplemente pasables, aunque hay que tener en cuenta que el juego no requiere mucho más.

Jugabilidad — 83
Los movimientos de la trompa, los muelles para saltar y la velocidad del personaje facilitan la tarea.

Adicción — 85
La variedad, los tres niveles de dificultad y los passwords hacen que no dudemos en seguir a Bruno.

Total — 86
Un efectivo juego de plataformas, que demuestra que la consola Master System tiene cuerda para rato.

Lo Mejor

- La variedad de los escenarios.
- Las animaciones de Bruno.
- Los passwords.

Lo Peor

- Se echa de menos un mayor número de fases.

LO MÁS NUEVO



Los andamios más sencillos se convierten en peligrosas plataformas a los ojos de Bruno.









Después de su brillante debut en la Mega Drive, esta extraña especie animal también hace acto de presencia en las otras dos consolas de Sega.

Otra saga plataformera

Nos encontramos ante un juego de plataformas clásico, con una pequeña dificultad adicional: recoger un número determinado de items para poder concluir la fase. Pero nada nuevo respecto a cartuchos de este género.

La animación de Bruno es uno de los aspectos mejor conseguidos, así como la buena definición de los gráficos. Además, los cuatro niveles de dificultad hacen más largo un juego que se presume corto por su número de fases, cinco.

Boke









GAME GEAR

The Ottifants

DEUTSCH
ENGLISH
FRANÇAIS
ITALIANO
ESPAÑOL

PLATAFORMAS
SEGA
Ottifants prod.
Nº jugadores: 1
Vidas: De 3 a 9
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: Passwords
Megas: 1

Gráficos — 70
Buena definición, pero escasez de ideas originales a excepción del personaje.

Música — 69
Pues dentro de la normalidad más absoluta. Simplemente correcta.

Sonido FX — 65
Demasiado estridentes, sobre todo los impactos de los enemigos.

Jugabilidad — 70
Buen nivel de jugabilidad, pues Bruno el otifante presenta una excelente animación.

Adicción — 68
Un juego de plataformas puro y duro para los plataformeros más recalcitrantes.

Total — 69
Un cartucho bien terminado, pero que presenta demasiadas similitudes con lo que ya había en el mercado.

Lo Mejor
• Las buenas animaciones del pequeño otifante.

Lo Peor
• Los efectos de sonido.
• La falta de originalidad en el planteamiento del juego.



hasta la Ciudad Futurísta de Donatello, las Tortugas viajan en el tiempo hacia otra dimensión, en el más moderno juego de lucha."

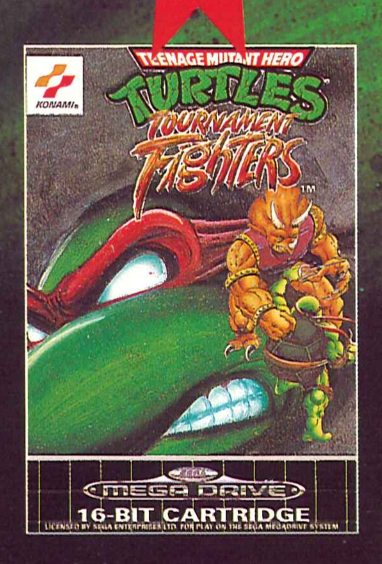


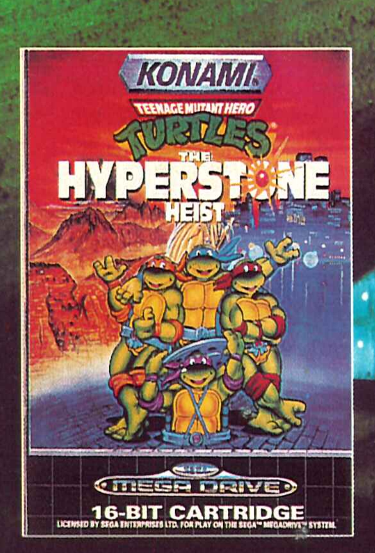


















Road Runner

¡BEEP-BEEP!

En el Centro de Asistencia de Urgencias de Warner City todo se desarrollaba como de costumbre. El personal de guardia dudaba entre consumir su tiempo con el macrocrucigrama del Warner Tribune o acabar con las pocas células grises que les quedaban soportando el "reality show" de turno. Cuando parecía que el programa televisivo llegaba su fin, el timbre de alarma rompió el silencio del Centro. "Bedel 4 acuda a urgencias"...,"Javier, puedes salir ya del servicio que te necesitan". Ante el asombro generalizado de los ATS, un coyote demandaba asistencia médica.

El Dr. de servicio llamó al veterinario, quien redactó el siguiente informe: "Warner City 25-11-93, 05: 22 AM. A las 05 horas ingresó el paciente de nombre W. E. Coyote con fracturas óseas generalizadas, hematomas varios y esquizofrenia galopante que intentamos resolver con una dosis de Maalox (marca ACME). Se le ofreció al paciente el menú del día. Al llegar al pollo con patatas, entra en trance y dice algo así como: "Plumas... en la vida vuelvo a probar algo con plumas que se mueva". Origen de las lesiones: Persecución por el desierto tras bípedo llamado Road Runner. Recomiendo tratamiento psiquiátrico. 06:14 AM. El paciente desaparece misteriosamente. Firmado: Porky Pig". Por cierto, ¿alguien ha visto mis cubiertos?





Al igual que en las "pelis" de la Warner, las torpezas del coyote nos ofrecen una diversión desbordante.







Polvaredas de diversión.

Road Runner es uno de los juegos más coloristas y divertidos que puedes encontrar para tu Master. Sus doce niveles derrochan color y buenos modos a través de un mapeado variable, divertido y lleno de originales enemigos. Si algo se le puede reprochar es el pequeño tamaño de los personajes y el complicado manejo del correcaminos que se convierte en un manojo de nerviosas plumas en cuanto pretendes medir un salto. Cuestión bastante perdonable si tenemos en cuenta que el resto del juego está perfectamente cuidado. Y es que la supervisión de la Warner se tenía que notar.

Teniente Ripley

MASTER SYSTEM



PALTAFORMAS
SEGA
Probe

Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 3
Megas: 4

Gráficos — 87
Los coloristas decorados te llevarán a través de una gran cantidad de originales y variadas fases.

Música — 82
Las Melodías de Ayer y Hoy son las encargadas de hacerte creer que estás ante una auténtica "peli".

Sonido FX — 80
Lo mejor es el Beep, Beep de nuestro amigo patas-largas.El resto de los efectos, poco variados.

Jugabilidad — 82
La dificultad en el control, provocada en parte por la velocidad del personaje, baja puntos.

Adicción — 83
Lo bonito del juego y su rápido desarrollo te atraparán en la persecución más divertida del siglo.

Total — 85
Los amantes de los dibujos animados, la Warner y las plataformas ya tienen el juego que buscaban.

Lo Mejor
- El Correcaminos y su apabullante velocidad.
- Los coloridos escenarios.

Lo Peor
- Lo difícil que es calcular el salto de este burlador del desierto.

LO MÁS NUEVO


La rapidez con la que sortea las plataformas nuestro emplumado personaje y el buen humor son las características principales del juego.





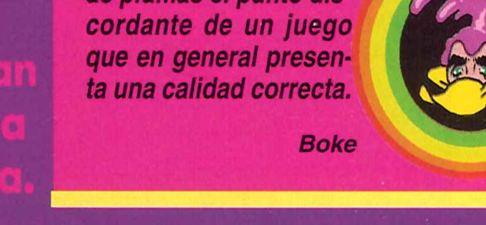




Las persecuciones a vida o muerte de estos dos personajes de la tele han sido reflejadas con la misma acción en la portátil de Sega.

Plataformas Marca Acme

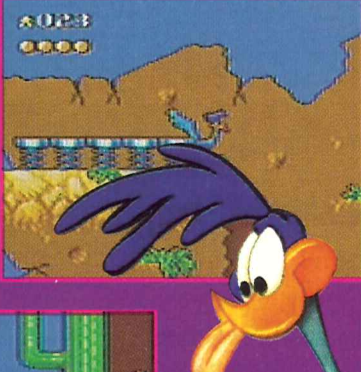
La portátil de Sega es el nuevo testigo de los batacazos, saltos y mil locuras más de estas dos estrellas de la programación infantil. El filón de los dibujos animados sigue produciendo cartuchos, especialmente de plataformas como en este caso, con una buena calidad tanto gráfica como de animaciones. La música y los efectos de sonido mantienen ese buen nivel, siendo la dificultad de manejo producida por la excesiva rapidez del graciosillo saco de plumas el punto discordante de un juego que en general presenta una calidad correcta.



Boke









GAME GEAR



PLATAFORMAS
PROBE
Probe
Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 12
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 2

Gráficos — 83
La tecnología Warner puesta al servicio de las videoconsolas.

Música — 68
La sintonía de estos dibujos animará las aventuras de los dos personajes.

Sonido FX — 68
Aparecen todos los sonidos característicos del Correcaminos: el beep-beep, los picotazos, etc.

Jugabilidad — 68
Cierta imprecisión en el manejo debido a la rapidez de esta gallinácea del desierto.

Adicción — 68
Aunque no seas un forofo de estos dos bichos televisivos te divertirás bastante.

Total — 76
Buen cartucho de plataformas, que incluye unos gráficos de calidad.

Lo Mejor
- Que por fin puedes ser testigo de los fracasos de Correcaminos. ¡Coyotes al poder!

Lo Peor
- La dificultad en el manejo de este escuálido plumífero.

Continúa tu colección de los largometrajes

DRAGON BALL

LAS PELÍCULAS



Por fin en video!!

Para que vivas con Son Goku unas fiestas dragonianas!!



Edición limitada

Hasta hoy sólo conocías la serie de TV. Descubre ahora y alucina con la verdadera historia:
3 Largometrajes "DRAGON BALL"
6 Largometrajes "DRAGON BALL Z"
Un total de 9 películas que constituyen la filmografía completa "DRAGON BALL" de AKIRA TORIYAMA.

NO LAS DEJES ESCAPAR!

Segundo lanzamiento:

- LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL
- AVENTURA MÍSTICA

Disponibles a partir del 15 de diciembre en los mejores videoclubs, grandes superficies, tiendas de cómics y de videojuegos.

Este mes de diciembre, dos nuevas entregas de tus películas favoritas.

Otro título editado de la colección: LA LEYENDA DEL DRAGON XERON

Cómic editado por PLANETA AGOSTINI

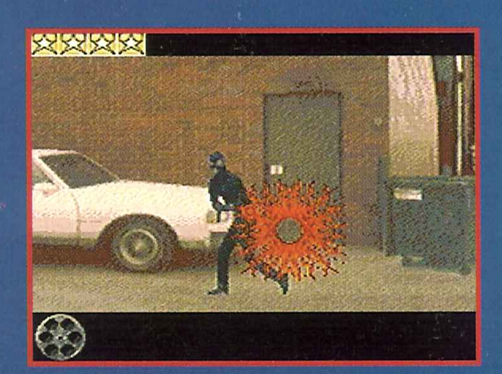


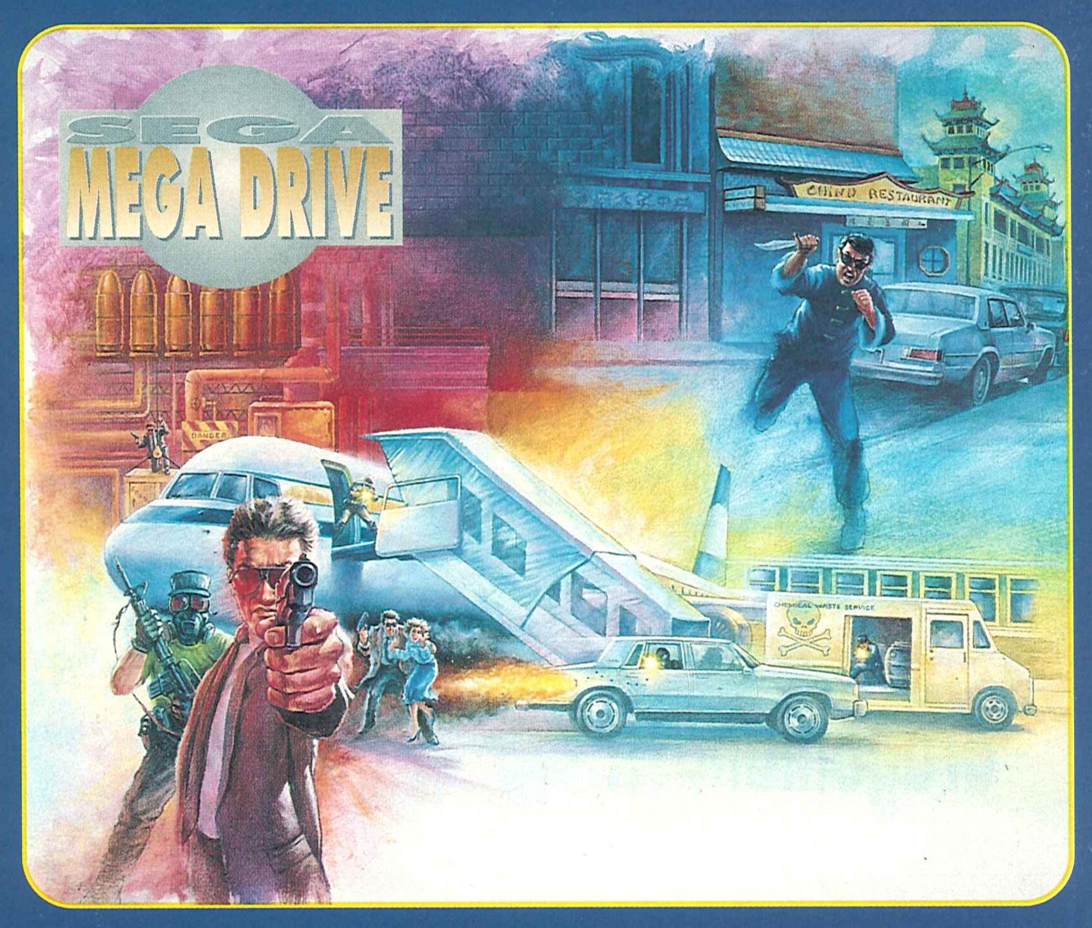
El futuro ya está aquí!!

ANIME VIDEO es una marca de MANGA FILMS, S.L., Amigó, 17, bajos - 08021 Barcelona - Tel. (93) 200 49 11 - Fax (93) 200 43 21

LO MÁS NUEVO







CANCIÓN ALEGRE DE LETHAL STREET

LETHAL ENFORCES

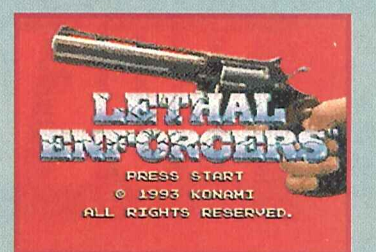
Cuando parecía que los sistemas de entretenimiento habían llegado a su techo de jugabilidad y diversión, aparece para Mega Drive un cartucho que utiliza un periférico de lujo. Se trata de una súper pistola de carga automática, con la que podrás pasar ratos muy amenos.

El juego te introduce en una auténtica pesadilla policial. Delincuentes de todos los colores y condición han ocupado las zonas más importantes de una gran ciudad. Chinatown, el tren metropolitano, las oficinas de los bancos más importantes del país, el puerto, fábricas, las calles principales e incluso el aeropuerto, son los lugares donde se va a desarrollar una auténtica batalla campal.

Armado con tu poderosa pistola, tendrás que abatir a todas estas sabandijas, teniendo mucho cuidado de no herir a los rehenes que utilizarán como auténticos escudos humanos. Según vayas avanzando en el juego, tus armas serán más potentes y contarás con mayor capacidad aniquiladora. Las encontrarás diseminadas por distintas zonas, y para utilizarlas deberás hacer diana sobre ellas, pasando así a formar parte de tu arsenal. Pero habrás de cuidarte de los impactos de los malhechores, pues si te alcanzan perderás el arma conseguida.

Así que ya sabes. Sé un buen policía y adiéstrate en el noble arte de aniquilar malhechores de la peor ralea con la mejor pistola.

MEGA DRIVE



DISPARO
KONAMI
Konami

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 4
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 4
Megas: 8

Gráficos — 92
Excelentes. Las imágenes que os presentamos en el comentario pueden hablar por sí solas.

Música — 87
Acordes de guitarra que aportan su granito de intensidad a la trepidante sucesión de disparos.

Sonido FX — 90
Detonaciones, gritos de los delincuentes, sonido del cargador y voces en off pocas veces escuchadas.

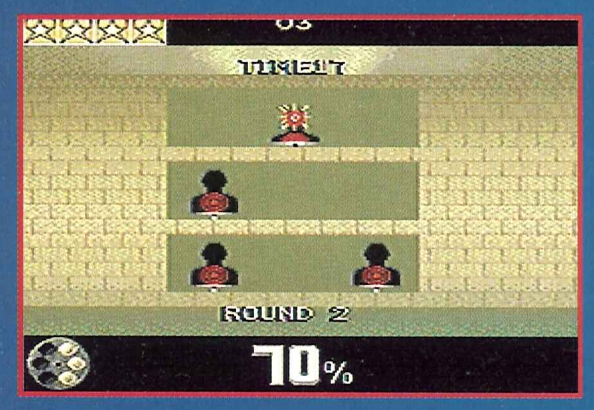
Jugabilidad — 89
Un cartucho diferente, ya que se puede utilizar como periférico una pistola.

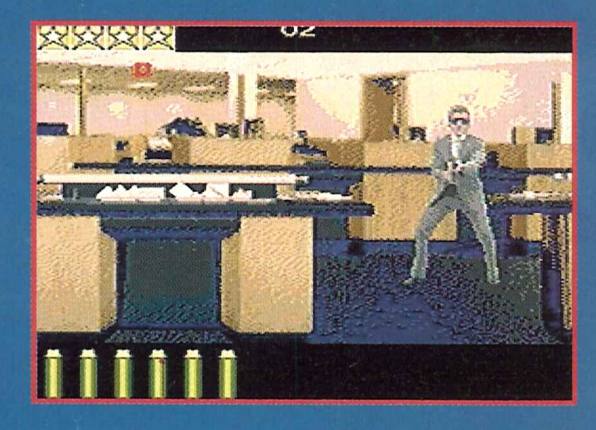
Adicción — 89
Opción de dos jugadores, variedad de armas y tres niveles de dificultad. Es decir, que es elevada.

Total — 90
Un juego que está muy bien terminado, y que promete horas de entretenimiento asegurado.

Lo Mejor
- Las digitalizaciones de los escenarios y de los diferentes actores.
- La posibilidad de cambiar de fase.

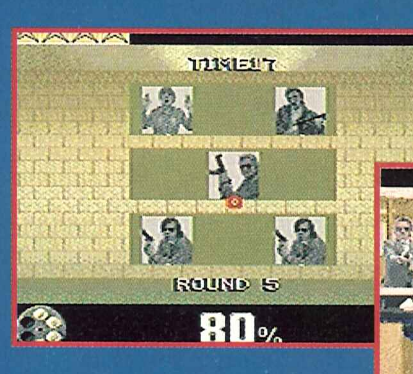
Lo Peor
- La filosofía violenta en la que se basa el cartucho, pues los malos son digitalizaciones de personas de carne y hueso.











La excelente digitalización de los escenarios y los protagonistas del juego hacen de este cartucho una pequeña joya de la Mega Drive.

Antes de salir a la calle es recomendable que practiques tu puntería en las diferentes salas de tiro de la comisaría.

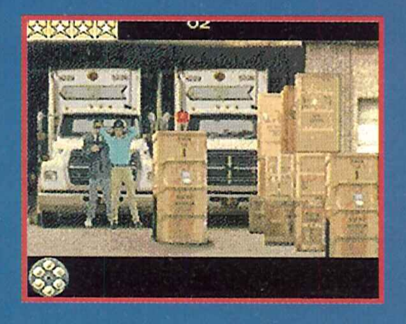
Jugando a polis y ladrones

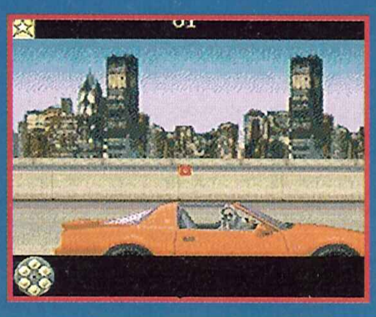
A pesar de la simpleza del planteamiento (disparar contra distintos objetivos que van apareciendo en pantalla), la excelente calidad gráfica, tanto de los distintos malhechores como de los escenarios, dan a este juego una calidad contrastada. Las excelentes digitalizaciones de ambos aspectos, la variedad de zonas y la posibilidad de utilizar la pistola, le otorgan una jugabilidad a prueba de la apatía más recalcitrante. Y además, al contrario que en las películas, no todos los delincuentes son negros, hispanos o chinos.



Boke











NINTENDO SUPER NINTENDO

EL ROCK DE LOS DINOSAURIOS

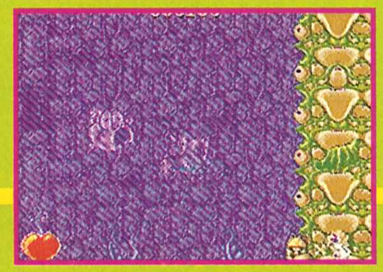
Cuando hace ya año y medio el grandote de Chuck rescató a su querida Ophelia de las garras de Gary Gritter en Mega Drive, parecía poco probable que tuviera que repetir semejante heroicidad en Super Nintendo. Sin embargo, aquí le tenemos otra vez liado en una historia de dinosaurios, que poco tiene que ver con la película de Spielberg.

Imagínate su desasosiego. Tiene que recorrer una vez más las cinco fases que le separan de su amada, enfrentándose a los dinosaurios más originales que hayas visto nunca. Gigantescos pteridodáctilos o diminutos seres ¿marcianos? obligarán a este gigantón sin afeitar a que demuestre porqué se le conoce como Homo Sapiens. Y esta vez no le van a bastar sus tremendos barrigazos para completar la tarea.

Lo complicado de los mapeados hará que Chuck aprenda a pensar y a utilizar los modernos artilugios (pedruscos) que le ofrece el agreste paisaje. Y ten en cuenta que una buena piedra suele ser imprescindible para llegar al fondo de los problemas.

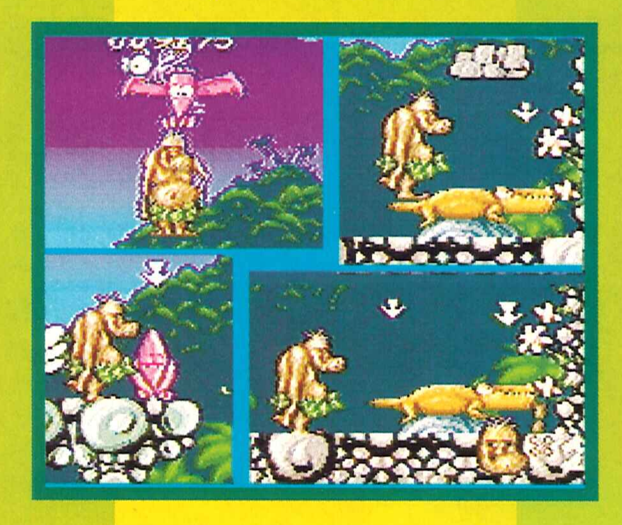
Aunque no siempre será tan sencillo. Pregúntale a tus padres y verás cómo vivir en la edad de piedra nunca ha sido tan difícil ni tan divertido como ahora. Chuck Rock te garantiza buen humor, simpatía y largas eras de diversión.



Bichos encantadores

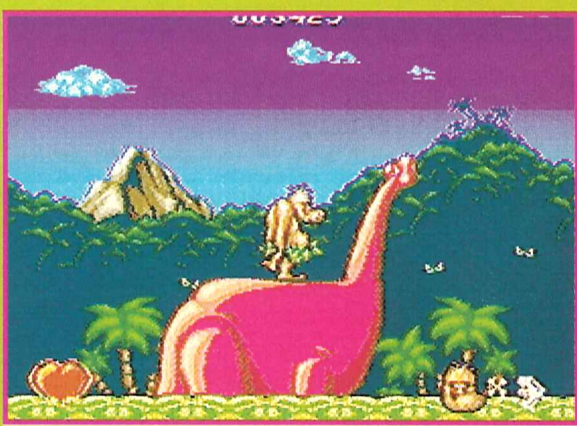
No todos los dinosaurios son malos. Alguno de ellos puede arreglarte la papeleta si sabes convencerlo adecuadamente. Por ejemplo, el pteridodáctilo rosa te servirá de transporte si le desperazas con un barrigazo. Y si lanzas una chinita sobre la cabeza de los cocodrilos antediluvianos, podrás utilizarlos como balancín.











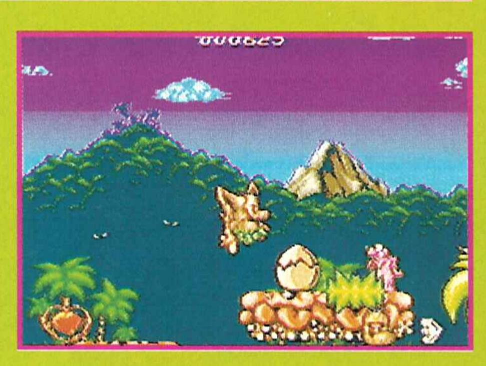
¡Unga Bunga!

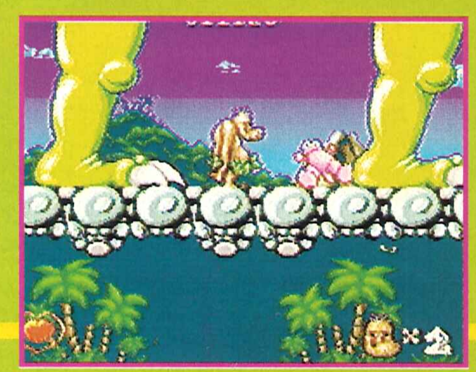
Gráficos llenos de sentido del humor, el troglodita más marchoso de la edad de piedra y un mapeado alucinante. Si no tienes suficiente con esto, es que te has vuelto más exigente que Hacienda, el jefe o mi perro cuando tiene hambre.

Nada más conectar la consola, te sumergirás en un juego que, aparte de divertido y precioso, está animado con una música marchosa y pegadiza ideal para jalearte de plataforma en plataforma. Un rato después, habrás descubierto que sus cinco enormes niveles repletos de acción te garantizan juego para rato, emoción a raudales y más diversión de la que serás capaz de soportar.

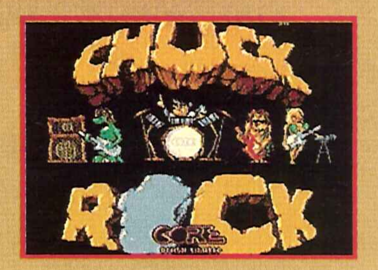


Teniente Ripley





SUPER NINTENDO



PLATAFORMAS
SONY
Core

Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 0
Megas: 8

Gráficos — **88**
Lo mejor lo encontraréis en los personajes, perfectamente animados, y en la suavidad del scroll.

Música — **90**
El rock es el punto fuerte de este cartucho: no podrás resistirte a su trepidante banda sonora.

Sonido FX — **89**
Llenos de simpatía, te demostrarán que los trogloditas sabían hacer algo más que gruñir.

Jugabilidad — **90**
Plataformas, acción y una facilidad de manejo sólo comparable a la diversión que proporciona.

Adicción — **90**
Aunque al principio notes la falta de continuaciones, espera un poco y verás que tiene la dificultad justa..

Total — **90**
Los años no han pasado para un personaje tan carismático, simpaticón y divertido como Chuck Rock. Te encantará.

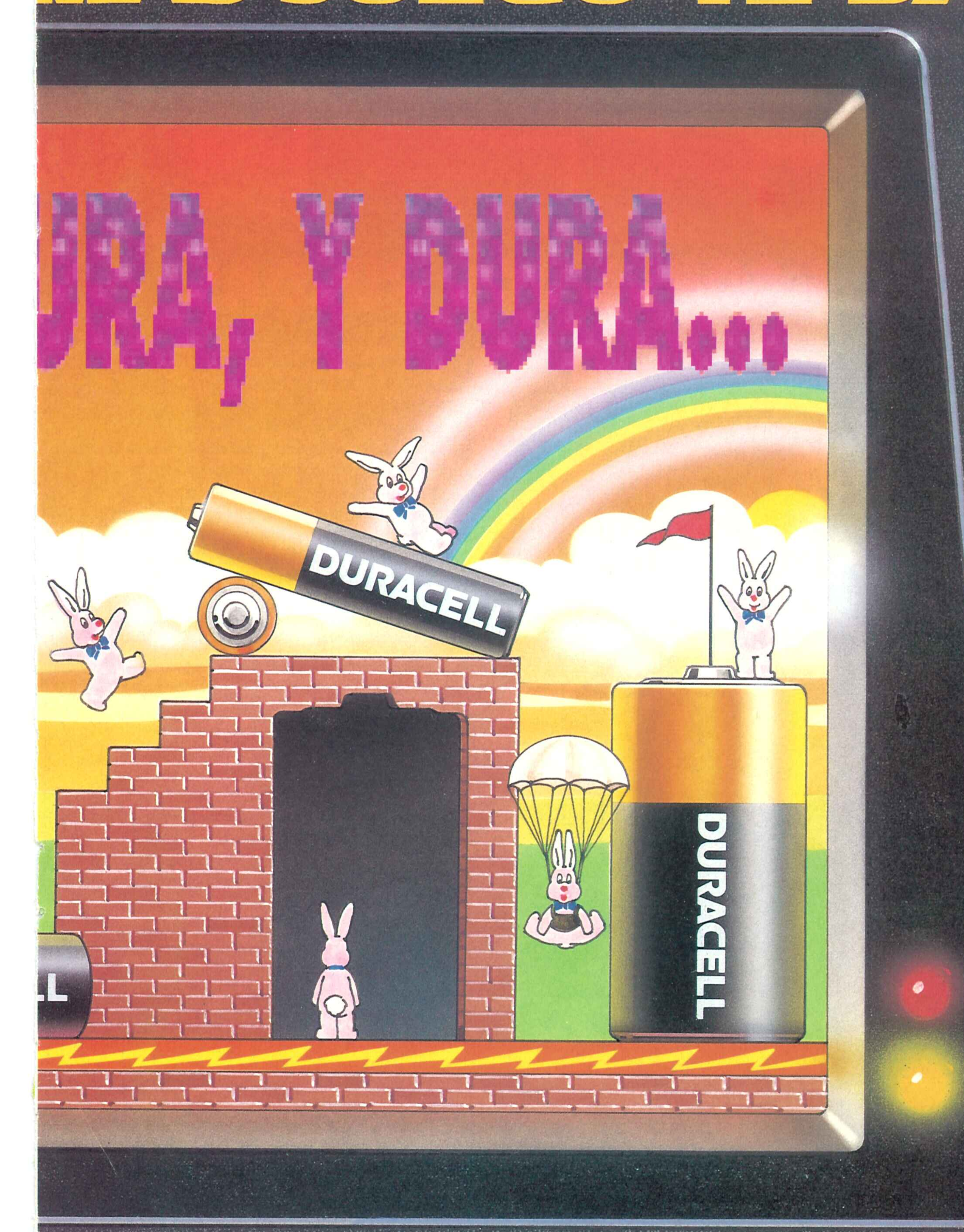
Lo Mejor

- **¿Qué puede ser mejor que vivir una aventura en la era cuaternaria?**

Lo Peor

- **Si encuentras algo, me lo cuentas. ¿Vale?**

ENTURA TRAS OTRA,
MÁS JUEGO TE DAN!



DURACELL® ES DURACION.

SUPER NINTENDO

GP1

ÍDOLOS SOBRE DOS RUEDAS

Una nueva cilindrada ha hecho su debut en el Campeonato del Mundo de Motociclismo, gracias a este «GP1»: la de los 16 bits de potencia.

Este cartucho se compone de "12+1" circuitos en los que año tras año se celebran pruebas del Mundial. Para rodar sobre ellos contarás con una máquina de la cilindrada reina, los 500 c.c., que podrás elegir entre seis diferentes, además de indicar si prefieres el cambio de marchas manual o automático. También deberás escoger entre seis corredores, cada uno de ellos con sus propias características de conducción.

Los Grandes Premios tendrán una duración de cuatro vueltas, la primera de las cuales sirve como clasificación para saber qué posición ocuparás en la salida. Aunque eso sí, antes de entrar en competición tendrás la oportunidad de recorrer el trazado cuantas veces quieras, como mero entrenamiento. Al finalizar cada carrera, y dependiendo del puesto que hayas ocupado, recibirás cierta cantidad de dinero con la cual podrás arreglar los daños sufridos en tu montura.

Un consejo final: mucho cuidado en las tumbadas al tomar una curva, pues si tienes cerca algún contrincante, acabarás besando el asfalto y perderás unos segundos vitales para el triunfo final. En cualquier caso, no lo dudes. Elige tu máquina preferida, enfúndate el casco y arranca con decisión.















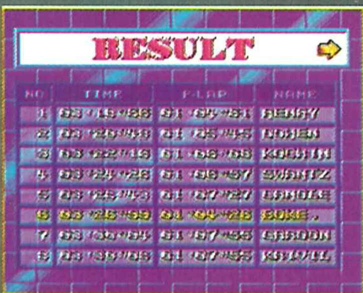
Por fin el apasionante mundo de las dos ruedas llega a la Super Nintendo. Y lo hace con un cartucho que, pese a sus defectos, te hará vivir intensas emociones.











Una moto gripada

Es de agradecer la aparición de un juego que cierra uno de los huecos más sangrantes en la oferta de la 16 bits de Nintendo. Con unas opciones más bien escasas (los chicos de Atlus Software no se han lucido en este aspecto), un número de circuitos correcto y la opción de dos jugadores, «GP 1» tiene como principal aliciente la jugabilidad. Al fin y al cabo, y aunque el manejo es un tanto impreciso, la posibilidad de competir contra otro jugador, gracias al Split Screen, constituye un gran acierto. Resulta entretenido, pero nada más.

Boke







La posibilidad de competir "head to head" contra otro jugador, es uno de los puntos más interesantes de este juego. La velocidad de las motocicletas no se reduce en absoluto y la diversión aumenta de manera notable. Aun así, un cartucho que puede ser mejorado.

SUPER NINTENDO



DEPORTIVO
NINTENDO
Atlus Software
Nº jugadores: 1ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: Competición
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Ninguna
Megas: 8

Gráficos — 80
Apenas presenta diferencias entre los circuitos. Lo mejor, los motociclistas y sus máquinas.

Música — 79
No es precisamente la música más aconsejable para un juego de velocidad.

Sonido FX — 83
Uno de los mejores aspectos del cartucho. Destaca el ruido motor y los chirridos al tomar curvas.

Jugabilidad — 82
Pese a ciertas imprecisiones al tomar las curvas, es alta. Sobre todo gracias a la opción de dos jugadores

Adicción — 80
El "head to head" puede ser muy adictivo, pues en temporada completa resulta muy complicado ganar.

Total — 82
El primer juego de motociclismo para la Super, aunque no está mal, no ha cubierto las expectativas que había puestas en él.

Lo Mejor
• Como todo juego deportivo que se precie, la opción de dos jugadores.
• Los efectos de sonido.

Lo Peor
• Que tenga un solo nivel de dificultad, y, en general, la escasez de opciones.



CUATRO GUERREROS DE LEYENDA

Los chicos de Tengen han realizado una nueva y atractiva versión de un clásico de los arcades, que ya tuvo su conversión para consolas hace algún tiempo.

Para los que no estéis al día, os recordaré que el argumento de «Gauntlet» tiene mucho que ver con la Edad Media, la brujería y la leyenda. A través de escenarios limitados y laberínticos, el protagonista debe recuperar los tesoros perdidos (una excusa como otra cualquiera), para lo cual se enfrentará a todo tipo de elementos propios de la época (fantasmas, demonios, brujas...) y al mismo tiempo descubrir las salidas de tan enrevesados recorridos.

Pero en esta ocasión han cambiado un poco las cosas. De momento, la posibilidad de participar hasta cuatro jugadores significa un aumento en la jugabilidad del cartucho. Además, para aprovechar perfectamente esta opción, se han introducido tres modos más de juego, aparte del arcade. Así, podréis batir vuestras propias marcas en el "record mode", vivir la aventura con más intensidad gracias al "Quest Mode", o participar en una batalla entre los cuatro jugadores, exprimiendo al máximo las posibilidades del Sega Tap.

Como veis, no falta detalle en este completo «Gauntlet», al que incluso se han añadido mejoras técnicas de mucho mérito. Si queréis comprobarlo...

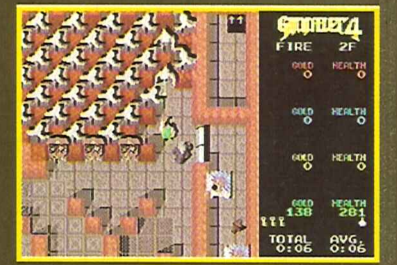
BATTLE MODE











La mayor novedad que presenta esta versión es la posibilidad de enfrentarse hasta cuatro jugadores al mismo tiempo.



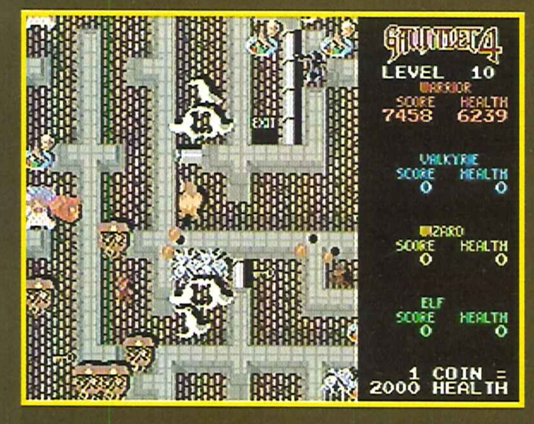


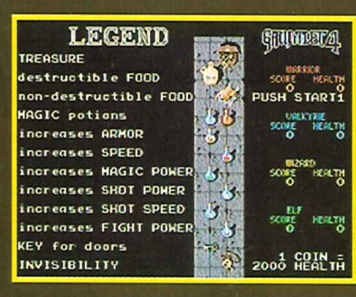
Un clásico arcade regresa al mundo de las consolas de la mano de Tengen. Con él, podrás vivir una intensa aventura en la Edad Media.











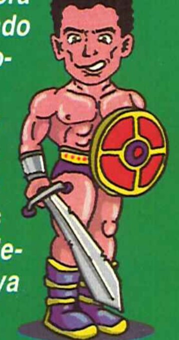
Además de buscar la salida de estos complicados laberintos, tendrás que evitar los ataques de fantasmas y brujos de todas las clases.

Una "leyenda viva"

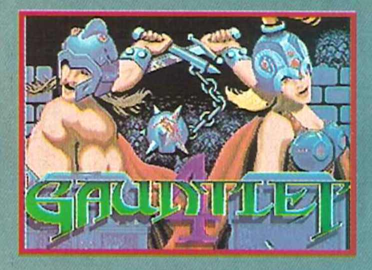
Sin duda, la nueva opción de cuatro jugadores ha convertido un programa que ya era interesante de por sí, en un gran juego. «Gauntlet IV» ha sabido sobrellevar el paso del tiempo, y lejos de convertirse en un cartucho obsoleto, tiene ahora mismo todo el crédito del mundo para competir con los de su propio género.

Además, los nuevos modos de juego (apropiados y convenientes) y el acompañamiento musical (digno de las mejores películas de la Edad Media), desembocan en una pequeña joya muy recomendable.

Lolocop



MEGA DRIVE



ARCADE
TENGEN
Tengen

Nº jugadores: De 1 a 4
Vidas: 1
Nº de fases: más de 150
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: 2 y Passwords
Megas: 8

Gráficos — 70
No se han preocupado de hacer algo brillante, porque tampoco es necesario para el desarrollo del juego.

Música — 87
Compuesta de un variado repertorio de melodías medievales, para deleite de los oídos más finos.

Sonido FX — 78
No llega al nivel de la música, pero tampoco desentona en exceso.

Jugabilidad — 89
No existe ningún problema para manejar el juego en cualquiera de los modos.

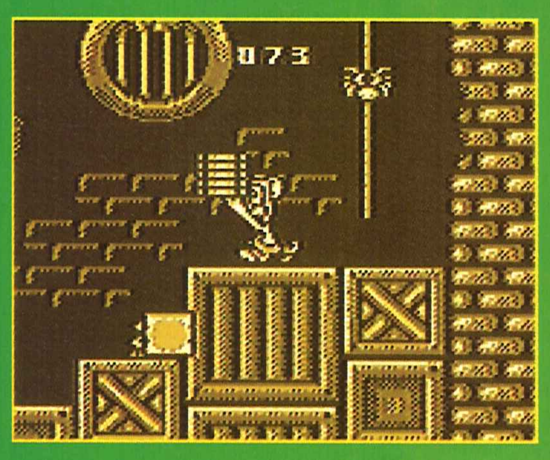
Adicción — 89
La opción de cuatro jugadores y otros tantos modos de juego no deja lugar a dudas.

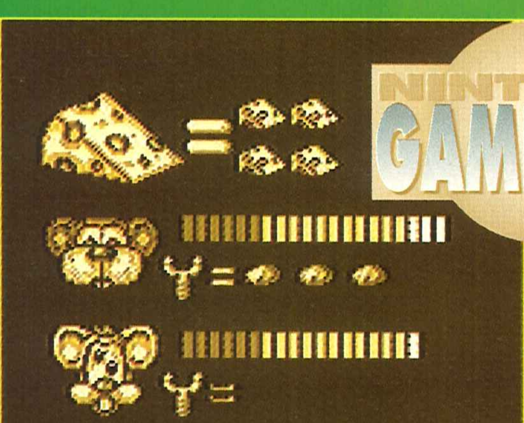
Total — 86
Un clásico de los videojuegos, que conseguirá ponerse más de actualidad que nunca.

Lo Mejor
- La opción para 4 jugadores.
- La música.

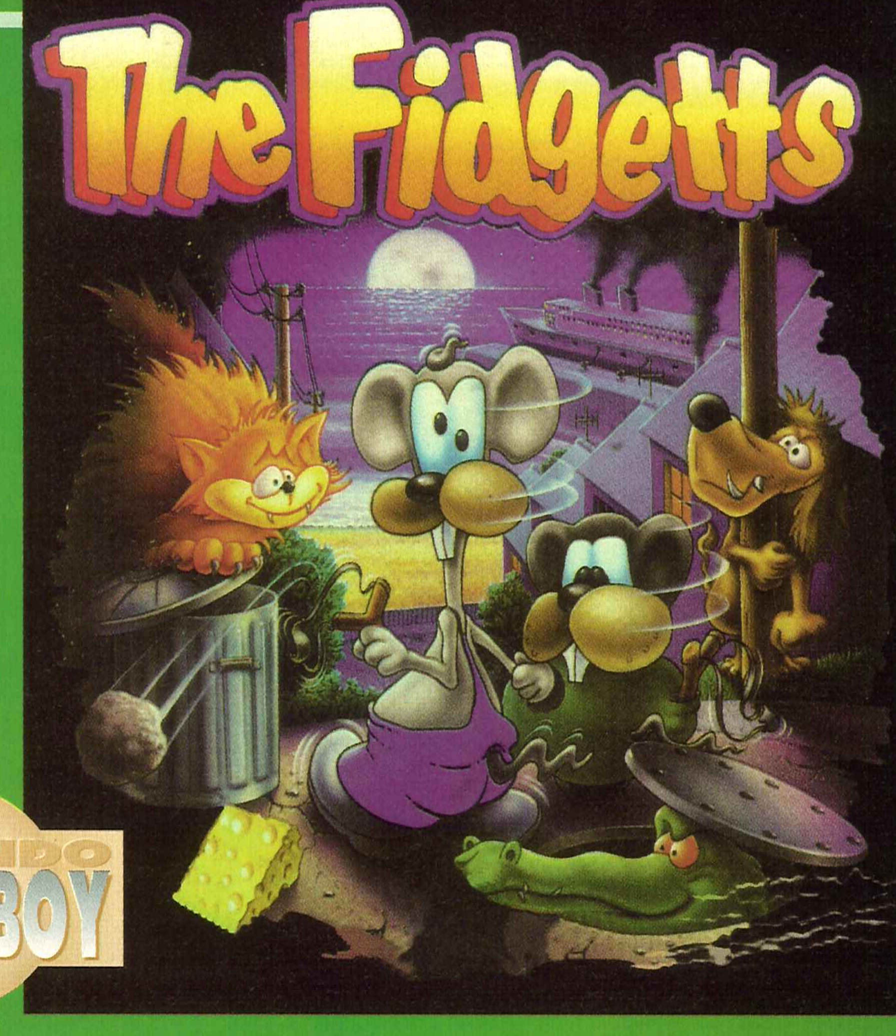
Lo Peor
- Quizá el aspecto gráfico.

LO MÁS NUEVO





NINTENDO GAME BOY



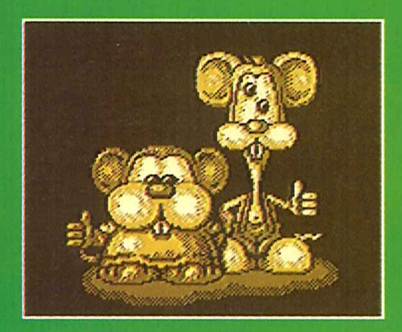
ACCIDENTADO VIAJE AL NUEVO MUNDO

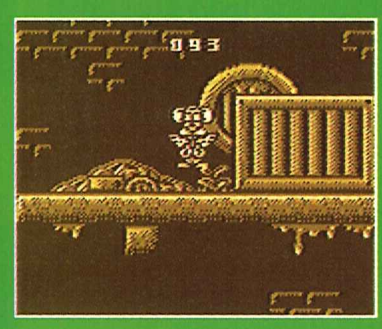
Los Fidggets son una familia de ratones que, amargados por la mala situación que vivían en su deprimido país, decidieron emprender un largo viaje. Habían oído comentar que en América las casas son de oro, no hay gatos y cada ratón tiene más queso del que puede comer. Ante semejantes promesas, no podían quedarse cruzados de brazos.

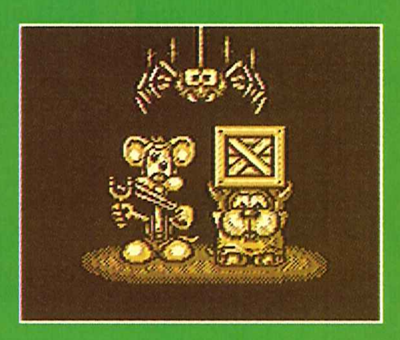
Debido a su cortedad económica, se colaron de polizones en un carro que iba hacia el puerto. Por desgracia, el gordito Freddie salió despedido en un bache del camino, y su atlético hermano Frankie saltó raudo en su ayuda. Por eso, no era de extrañar que mamá y papá Fidgget estuvieran muy preocupados: "¿Llegarán nuestros hijos a tiempo de coger el barco?", pensaban inquietos.

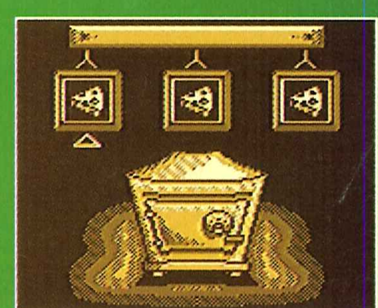
El futuro de esta bigotuda familia está en tus manos. Tendrás que dirigir a los dos hermanos a través de diversas y variadas fases, y siempre en una continua lucha contra el crono. Sus dispares características y la complicidad de los mapeados pondrán a prueba tu habilidad y tu paciencia en un frenético recoger cajas, usar tirachinas y saltar de muelle en muelle. Recuerda que cada hermano tiene sus virtudes y sus defectos, y que el éxito de tu misión pasará por lo bien que sepas combinar las habilidades de los dos personajes.

Y no te preocupes, porque para ayudarte a mantener los nervios en su sitio, al final de cada fase podrás disfrutar de una relajante partidita de Arcanoid. Peor sería que te comiera un gato...









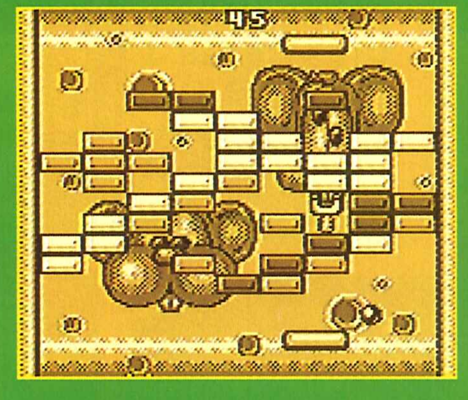
Que no te las den con...

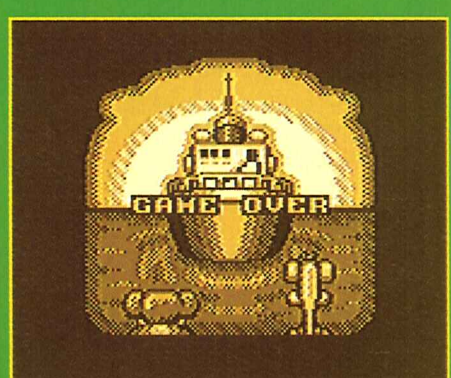
Si nunca has probado a simultanear el manejo de dos personajes totalmente distintos, ésta es tu posibilidad de experimentar una nueva cara de la expresión "cacao mental". Y, oye, la verdad es que merece la pena. Aunque después de lo dicho parezca increíble, este juego rezuma diversión y adicción por los cuatro costados. La nitidez de sus gráficos es comparable con su dificultad. El resultado: comodidad de juego y duración garantizada.

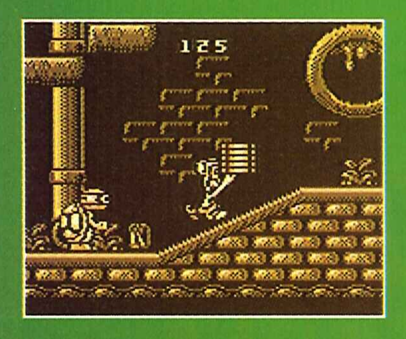
Si esto aún os parece poco, imaginaos una frenética carrera contra el reloj, en la que tenéis que pensar en cuestión de segundos sin dejar de maniobrar (con dos personajes) por un recorrido aparentemente imposible. Vamos, el juego ideal para divertirse haciendo un poco de ejercicio... cerebral.

Teniente Ripley

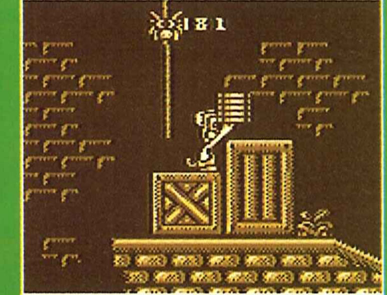




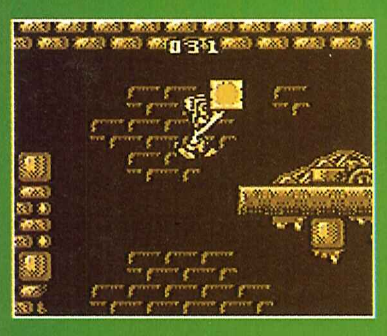








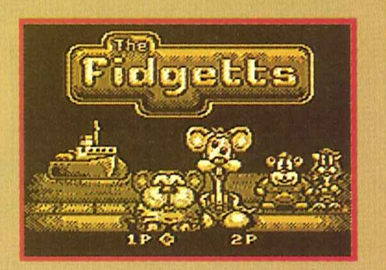
Transportar cajas es una tarea que le va como anillo al dedo al estilizado Frankie.





Combinando las virtudes de los dos pequeños ratones, podrás llegar a tu destino.

GAME BOY



PLATAFORMAS
ELITE
Game Over

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 4
Nº de fases: 5
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 2

Gráficos — 85
Se distinguen a la perfección todos los detalles, los personajes son grandes y el scroll suave.

Música — 82
Las melodías son tan simpáticas como los héroes de la historia. Se echa de menos algo de variedad.

Sonido FX — 80
La mayoría de los sonidos están destinados a que te des cuenta de la operación que has realizado.

Jugabilidad — 85
Si te acostumbras a simultanear el manejo de dos personajes, todo será como comerse un queso.

Adicción — 86
Es uno de esos cartuchos que te obligan a seguir jugando por el morbo de desentrañar la solución.

Total — 85
Si te gustan los juegos de inteligencia y estrategia, éste se adaptará totalmente a tus aspiraciones.

Lo Mejor
- El original planteamiento del juego.
- Frankie y Freddie, dos ratones que dan mucho juego.

Lo Peor
- Lo que tardan en llegar los passwords.
- Lo justito que es el tiempo en cada fase: no puedes permitirte ni un error.

LO MÁS NUEVO











YO, DE MAYOR, DINAMITERO







Todos conocéis a los Bomber Man. Son esos hombrecillos de aspecto inocente y simpaticón, que se ganan la vida limpiando, a bombazo limpio, los suburbios de su original ciudad. Avanzan entre laberintos llenos de obstáculos, haciendo volar por los aires toda criatura, ente o monstruo que ose atravesarse en la trayectoria de sus bombas.

Su tenacidad sin límites está dirigida a un claro objetivo: destruir al malvado Black Bomber Man. Este oscuro hermano de nuestros amigos está usando sus poderes para destruir y dominar a toda la humanidad. Objetivo que, aparte de poco original, es intolerable para las ovejas blancas de la familia, que han prometido acabar con él.

Nuestros héroes no escatimarán esfuerzos para destruir a su enemigo. Se han propuesto recorrer sin pausa las seis fases que les separan de la oscura guarida del monstruo, aun sabiendo que cada una de ellas está compuesta de 8 niveles con sus correspondientes enemigos finales. Vamos, que tienen el sueldo asegurado por mucho tiempo.

Aparte de su inagotable reserva de bombas, han desarrollado otros métodos de ataque: usan patines para correr más, tienen detonadores, guantes especiales lanza-bombas y mil y un artilugios que les convierten en los dinamiteros más peligrosos que hayan pisado nunca la Super Nintendo. ¿Te atreves a explotar de la risa con ellos?



Tres formas diferentes de divertirse

- *Modo Battle:* Cuatro jugadores simultáneos con la misión de eliminarse unos a otros. Items positivos y sorprendentes calaveras capaces de infectarte con cualquier enfermedad, serán los alicientes de la opción más divertida que presenta este cartucho.
- *Modo Normal:* Tú solo, sin más ayuda que la que te otorguen tus bombas, deberás superar todas las fases hasta enfrentarte al malvado de turno. A lo largo de los distintos laberintos, podrás incrementar tus habilidades recogiendo los items que amablemente te irán dando tus víctimas.
- *Modo Team:* Es prácticamente lo mismo que en el modo anterior, pero con una clara diferencia: son dos jugadores cooperando, vamos, ayudándose (para peleítas ya tienes el modo Battle).











Algo más que explosivo

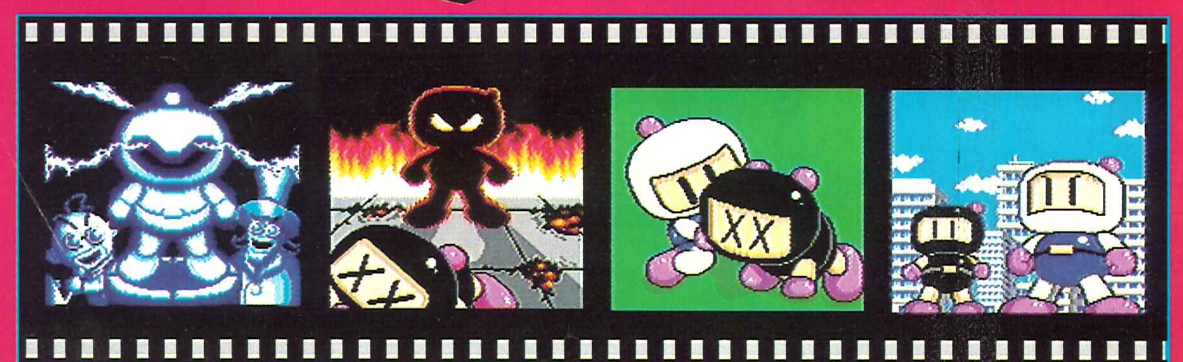
Bomber Man es un juego de gráficos simples, que lejos de rendirse ante su inferioridad técnica, ha sabido convertirse en súper adictivo. Rápido, vibrante y lleno de sorpresas, este cartucho llega bastante lejos.

La opción de cuatro jugadores os demostrará toda la diversión que puede provocar una consola cuando es compartida. Quizá en el modo normal de juego baje algo de ritmo, pero una vez que te engancha del todo...

Tte. Ripley







SUPER NINTENDO



ARCADE
HUDSON SOFT
Hudson Soft
Nº jugadores: de 1 a 4
Vidas: 6
Nº de fases: 6
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 4

Gráficos — 79
La simpatía de los gráficos no basta para ocultar su simpleza, aunque el juego tampoco necesita más.

Música — 79
Las melodías son suaves, con ritmo y simpaticonas. Logran acompañar al juego sin molestar.

Sonido FX — 76
Explosiones y diversos pitiditos son más que suficientes para conseguir el efecto deseado.

Jugabilidad — 85
Es uno de los puntos fuertes de este juego: rápido, divertido y de sencillísimo manejo.

Adicción — 87
La opción de cuatro jugadores es lo más divertido y adictivo que podréis ver en una consola.

Total — 80
Un juego que tanto a nivel individual como de equipo, resulta ideal para exprimir tu consola hasta que caiga la última gota de diversión.

Lo Mejor
- **Cuatro jugadores simultáneos: ¡la bomba!**
- **Todas las variaciones y posibles complicaciones en el modo "Battle".**

Lo Peor
- **No tener a mano tres compañeros con los que jugar.**

LO MÁS NUEVO

CONEJO EN SALSA DE FRUTAS

WIZ'N'LIZ

SEGA MEGA DRIVE

En el planeta Pum los conejos han desaparecido a causa de un extraño maleficio, y nadie sabe dónde han podido ir a parar. Afortunadamente, Wiz y Liz, magos y videntes de reconocido prestigio, han logrado abrir una puerta hacia otra dimensión mediante la combinación de diferentes frutas.

Allí se encontrarán con ocho misteriosas entradas, que naturalmente deberán abrir para ver qué se oculta detrás de ellas. La sorpresa será grande: cada una da a un mundo diferente, donde saltan y retozan estos simpáticos roedores. Así, la primera parte de la misión, encontrar los conejos, estará cumplida.

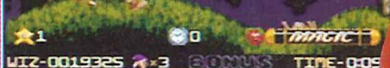
Pero luego vendrá lo más difícil. Primero, deberán completar una palabra con las letras que se liberan cada vez que logren capturar un conejo. Una vez conseguido, habrán de atrapar un número determinado de roedores (que ahora soltarán frutas y otros items) en un tiempo determinado. Cuando esté a punto de agotarse, aún tendrán la oportunidad de encontrar una preciada moneda dorada, lo que les proporcionaría 30 segundos más para completar la caza.

Al finalizar cada fase, habrán recolectado una serie de frutas que les podrán ser de gran utilidad. Si mezclan dos de ellas en el caldero, asistirán a sorpresas en forma de puntos, letras de bonus, puertas que ocultan nuevas fases, piedras preciosas y muchas otras más. Y como fin de fiesta, si llegan al nivel superior, se encontrarán con unos enemigos finales realmente espectaculares.

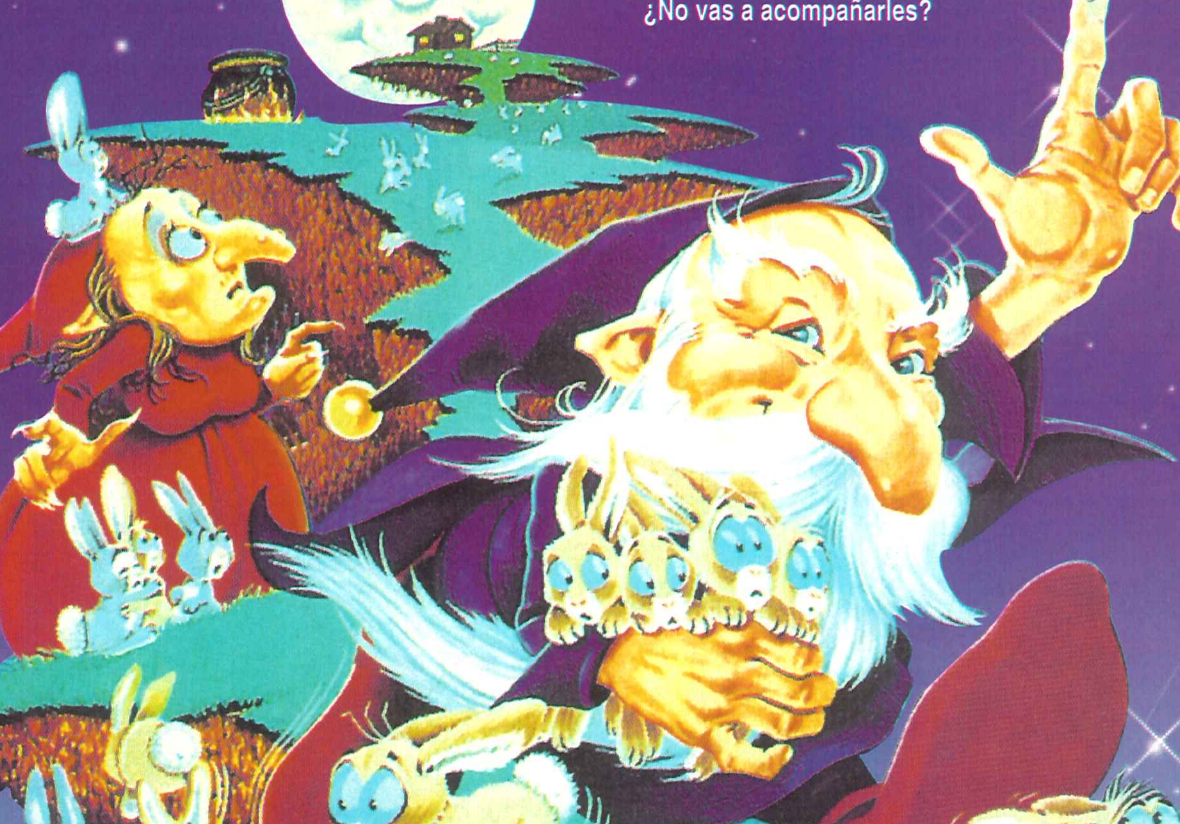
Los dos magos ya están dispuestos a comenzar su peculiar jornada de caza. ¿No vas a acompañarles?











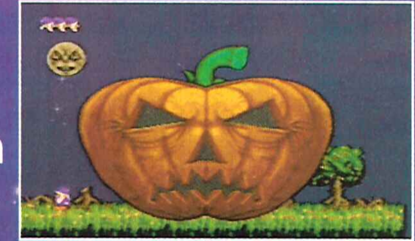






Wiz y su amigo Liz deberán usar sus poderes mágicos para que todos los conejos vuelvan a su planeta.













Se abre la veda

Con la llegada de las fiestas del mazapán y los polvorones, sale al mercado una serie de cartuchos que intentan aprovechar el tirón consumista, con productos encaminados hacia un público juvenil-infantil. Éste es el caso de «Wiz'n Liz».

Dotado de cierto grado de originalidad, se trata de un arcade con aires plataformeros, pero que incluye grandes carencias en cuanto a jugabilidad y diversión. Tras las primeras partidas el aburrimiento irá en aumento, y ni siquiera la opción de dos jugadores con pantalla partida, logrará servir de remedio a la desidia. No te enganchará, no.



Boke

MEGA DRIVE



ARCADE
PSIGNOSIS
Sega

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 3
Nº de fases: 32
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 1
Megas: 8

Gráficos 78
Los mundos tienen idéntica estructura con decorados diferentes. Destacan los enemigos finales.

Música 74
Al estilo de las atracciones de feria, pero con ciertas estridencias.

Sonido FX 75
Apenas tiene efectos de sonido. Y cuando aparecen, son del montón.

Jugabilidad 72
Los personajes son microscópicos y el sentido del juego se pierde a la segunda partida.



Adicción 70
Dudo mucho que ciertos cartuchos puedan resultar adictivos.



Total 73
Un juego que patina, sobre todo por lo absurdo que resulta recoger frutitas para mezclarlas y ver qué es lo que te sale.

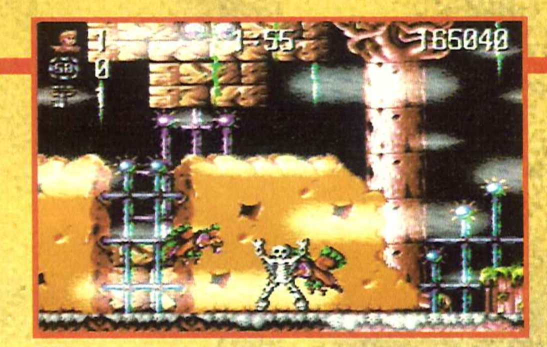
Lo Mejor

- La opción de dos jugadores es lo más divertido del juego.
- Los enemigos finales.

Lo Peor

- El planteamiento general del juego.
- El tamaño diminuto de los dos personajes.

LO MÁS NUEVO






La tecnología de realidad virtual había dado un paso de gigante. Gracias al súper moderno Voyager SM-01, el hombre podía introducirse en mundos virtuales, con la posibilidad de interactuar en su funcionamiento. De este modo, Jim Power se convirtió en el primer viajero virtual de la historia.

Todo hubiese salido bien a no ser porque su gran enemigo, Maskar, introdujo un chip que cerraba el proceso de vuelta al mundo físico. Así, nuestro héroe se encuentra ahora perdido en el mundo virtual, con la única ayuda de su traje espacial (el Jet-pack), de la nave espacial y del XL 357, su potente arma.

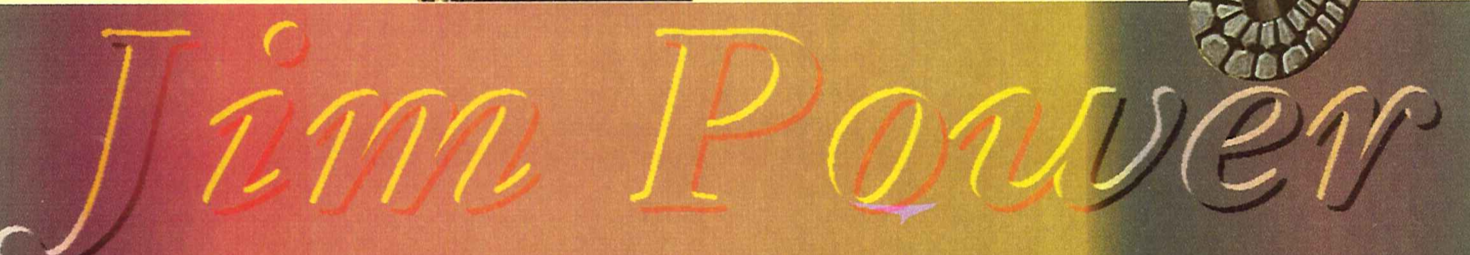
Con tu auxilio, vagará a través de fases muy variadas, que combinan las plataformas (números 1, 4 y 7), la perspectiva aérea con rotaciones Modo 7 (2 y 5) y el shoot'em up (3 y 6). Y todo ello entre paisajes de gran realismo dimensional, que se puede acentuar con las gafas bicolores que acompañan al juego.

Con Jim Power, la realidad virtual ha entrado en el fantástico mundo de las consolas. Bienvenida sea.

EL CARTUCHO TRES EN UNO

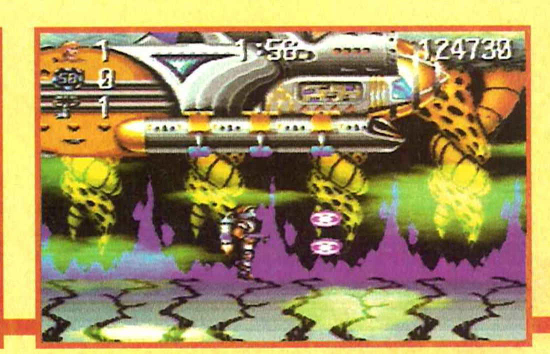


NINTENDO SUPER NINTENDO



Jim Power







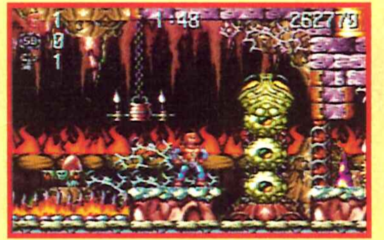




Un cartucho que combina fases de tres géneros diferentes y que utiliza gráficos en 3D, merece que al menos le eches un vistazo, ¿no?













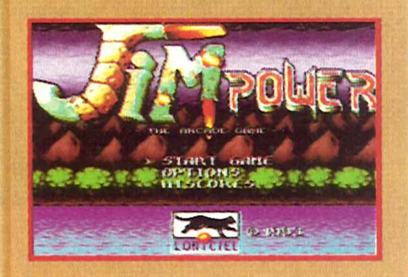
¿Dónde están las 3D?

Original, tanto por la combinación de géneros (shoot'em up, plataformas y Modo 7), como por pretender que un videojuego se mostrase en tres dimensiones. Sin embargo, las tres dimensiones no aparecen por ningún lado, a pesar del doble scroll y las gafas bicolores. Así, la originalidad no lo es tanto.

Gráficamente presenta ese doble scroll y unas rotaciones Modo 7 mareantes. Con todo esto, los enemigos de las fases de shoot'em up son de lo mejorcito, dentro de un juego que no tiene precisamente muchos aspectos destacables.

Boke

SUPER NINTENDO



VARIOS
ARCADIA
Loriciel
Nº jugadores: 1
Vidas: 4
Nº de fases: 7
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: 3
Megas: 8

Gráficos — 80
Un doble scroll que no se aprovecha adecuadamente acompañado de un Modo 7 mareante.

Música — 70
Música al más puro estilo eurovisivo. Francisco podría acompañarla con una letra adecuada.

Sonido FX — 75
Desde luego mejor que la música, aunque no aparecen demasiados efectos Fx.

Jugabilidad — 78
La combinación de géneros le da unos cuantos puntos de jugabilidad. Sin embargo la dificultad los disminuye.

Adicción — 74
Dudo mucho que este producto pueda enganchar a nadie. Bueno, aunque sobre gustos...

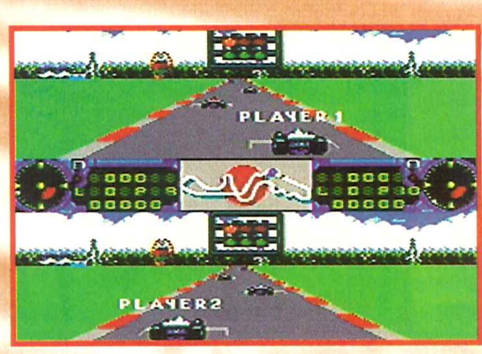
Total — 76
Excesivamente pretencioso en su planteamiento y pobre en cuanto al resultado final del juego.

Lo Mejor
- La combinación de tres géneros diferentes de juego.
- Algunos enemigos finales.

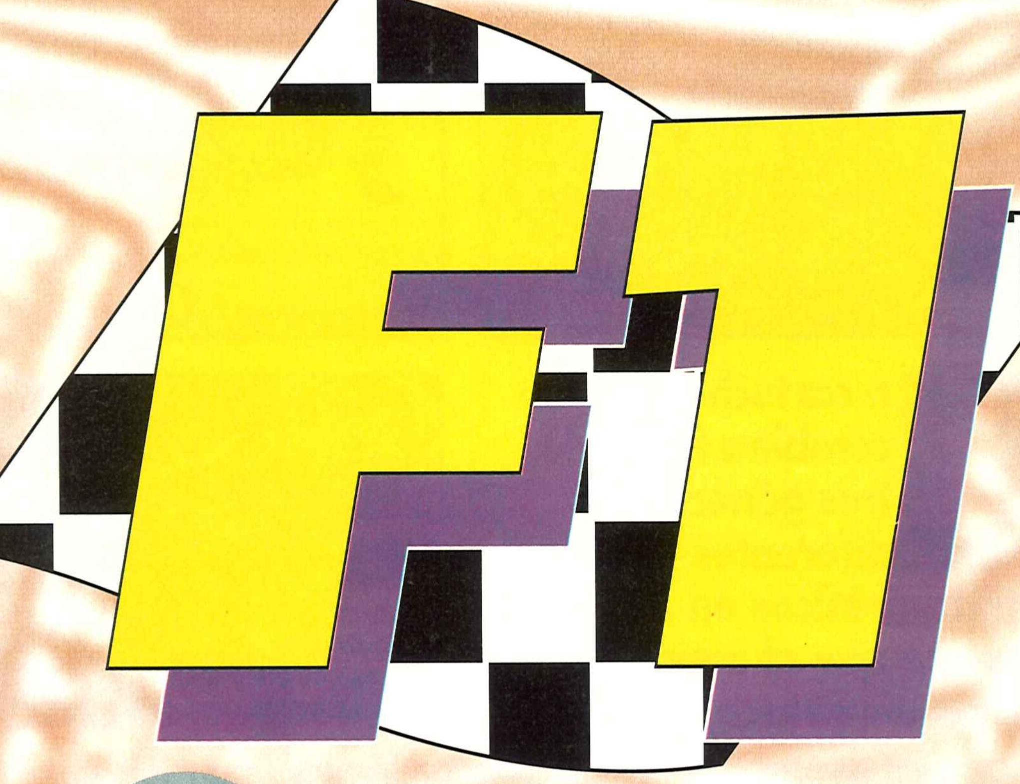
Lo Peor
- La música seudomelódica.
- Las inútiles gafas bicolores para ver la tercera dimensión.











SEGA MASTER SYSTEM

FÓRMULA OCHO BITS

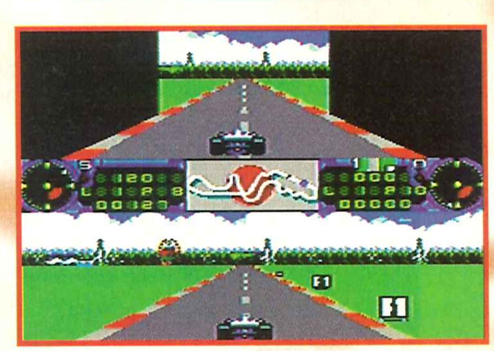
Hemos tenido que esperar hasta finales de 1993, para conocer un cartucho del sistema ocho bit de Sega que incluya entre sus opciones la que mayor jugabilidad puede aportar a un juego de velocidad: la de dos jugadores. Ésta es la principal novedad que nos ofrece esta nueva entrega del «F1 Grand Prix», que forma ya una trilogía si tenemos en cuenta las versiones aparecidas para los otros dos formatos de la compañía del Canal Pirata. Pero esto no es todo lo que nos ofrece este cartucho. Hay mucho más.

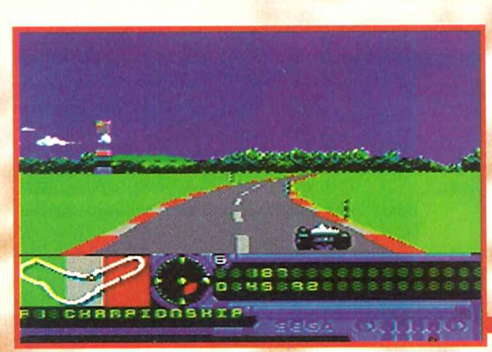
Para empezar, podemos elegir entre dos modos de juego, Arcade o Gran Prix. En el primero, con dos niveles de dificultad, habrás de acabar la carrera al menos en la posición que te indica la computadora antes de empezar la prueba. Si no lo consigues, el "Game Over" aparecerá en tu retina. Con la segunda alternativa podrás realizar una temporada completa, compuesta por ocho circuitos. Al finalizar cada carrera, aparecerá el puesto que ocupas en la clasificación general.

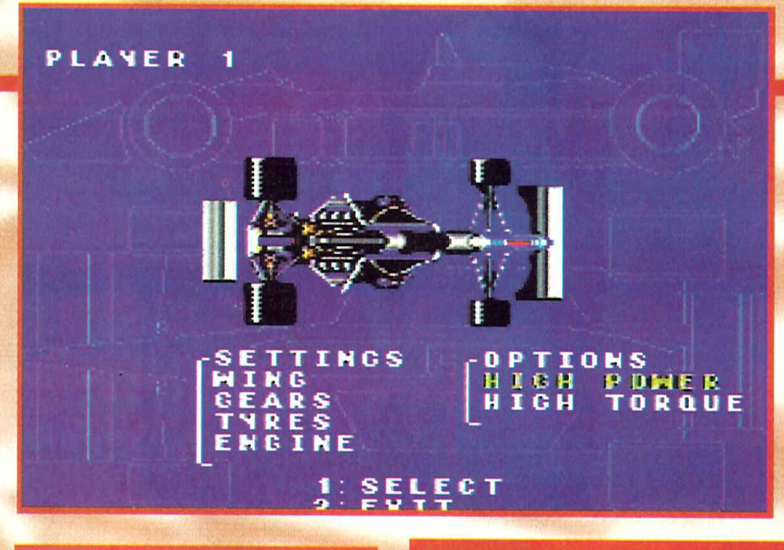
Para completar las prestaciones, puedes cambiar la dureza de tus neumáticos, graduar el ángulo del alerón, aumentar la velocidad o la potencia de tu vehículo y, por supuesto, optar por cambio de marchas manual o automático.

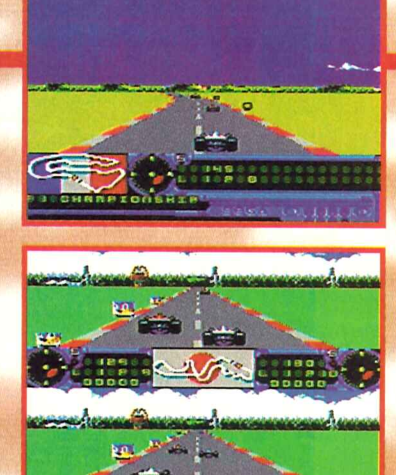
Con este «F1 Grand Prix» se inicia la era "Split Screen" para juegos de automovilismo en Master System. Esperemos que haya suerte en el futuro.









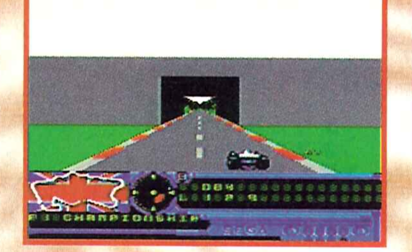


MASTER SYSTEM



DEPORTIVO
DOMARK
Domark

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: Competición
Niveles de Dificultad: 2
Continuaciones: 0
Megas: 2





Dos jugadores en un monoplaza

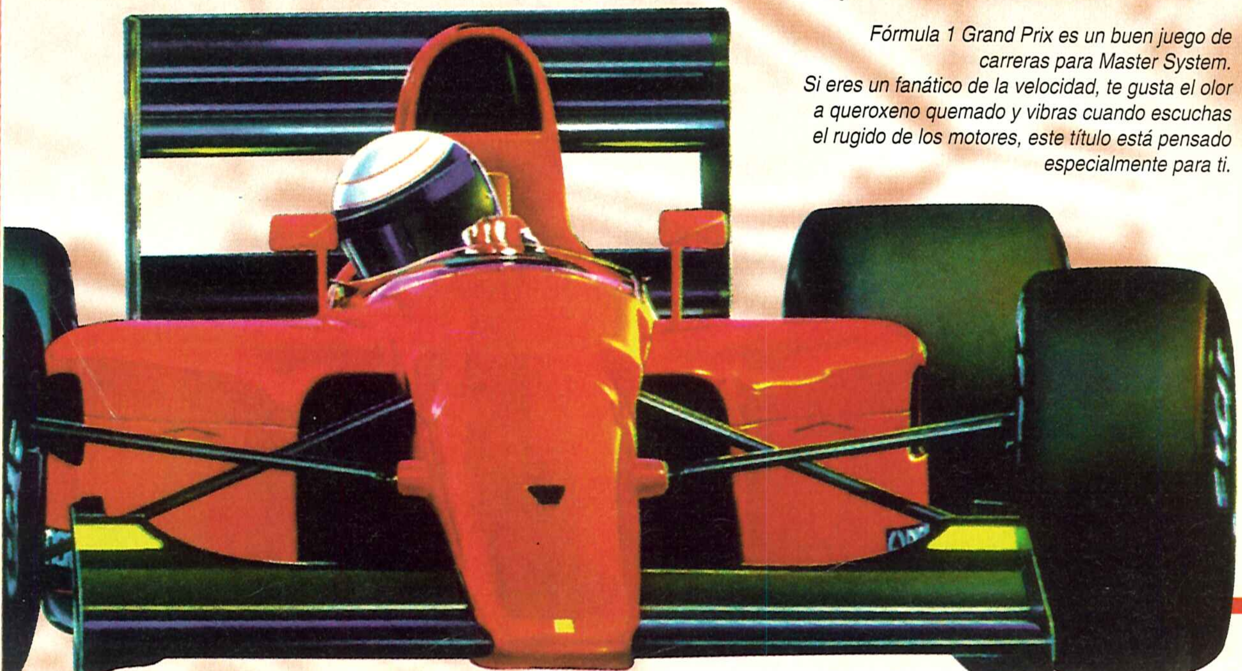
En el número pasado os comentábamos «F1 Grand Prix» para la portátil de Sega, y hacíamos especial hincapié en la velocidad que presentaba el cartucho. Ahora, este mismo juego aparece para Master System con exactamente las mismas características, a excepción de un sólo detalle: el número de jugadores ha sido aumentado a dos.

Esta opción se vale de la ya clásica pantalla dividida, y parece que también hecha mano de unos buenos frenos ABS, pues los monoplaza pierden velocidad. Olvidando este defecto, resulta un buen juego de automovilismo, aunque algo escaso de circuitos.

Boke







Fórmula 1 Grand Prix es un buen juego de carreras para Master System. Si eres un fanático de la velocidad, te gusta el olor a queroxeno quemado y vibras cuando escuchas el rugido de los motores, este título está pensado especialmente para ti.

Gráficos — 80
Imágenes nítidas y diferencias apreciables entre los paisajes de los distintos circuitos.

Música — 71
Suena en contadas partes del juego, cosa que se agradece.

Sonido FX — 68
Al más puro estilo Master System, es decir, que más que sonido es ruido.

Jugabilidad — 74
Una pena que en la opción de dos jugadores se ralentice. Cierta pérdida de adherencia en las curvas.

Adicción — 73
Los escasos 8 circuitos pueden llegar a aburrirte. Eso sí, la opción de dos jugadores aporta puntos.

Total — 75
Un juego de buenos gráficos, pero con ciertas lagunas que restan calidad al producto final.

Lo Mejor

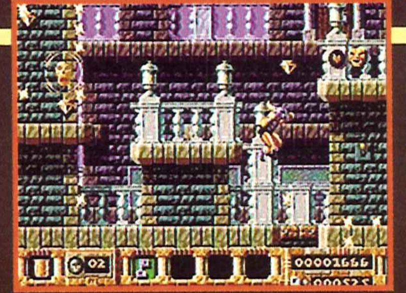
- La velocidad en la opción de un jugador.
- Los buenos gráficos

Lo Peor

- La lentitud de los monoplazas en la opción de dos jugadores.
- El corto número de cicuitos.

LO MÁS NUEVO







LA FURIA DE LOS DIOSES



GODS

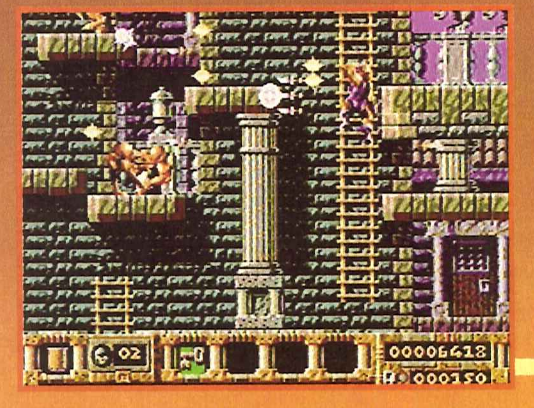
Cuando los dioses lanzaron su desafío, no creían que hubiera en la faz de la Tierra ningún mortal capaz de aceptarlo. La propuesta era demasiado arriesgada y tenebrosa como para que alguien soñara siquiera con realizarla. Eso sí, el premio era elevado: convertirse en dios.

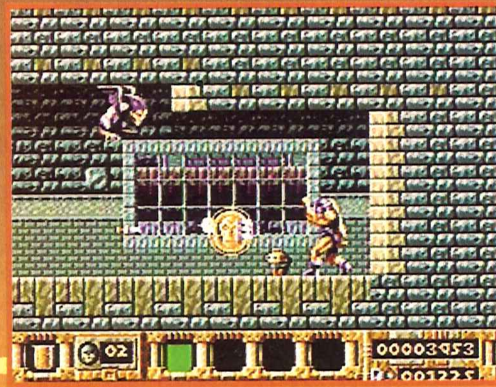
El reto suponía atravesar las Ciudad de las Leyendas y salir de ella conservando la vida y la cordura. La fama de esta ciudad hacía temblar a los más grandes héroes de la antigüedad, ya que pocos habían logrado salir vivos de ella. Y esos pocos no pudieron contar nada, debido al mar de locura en el que se vieron sumergidos.

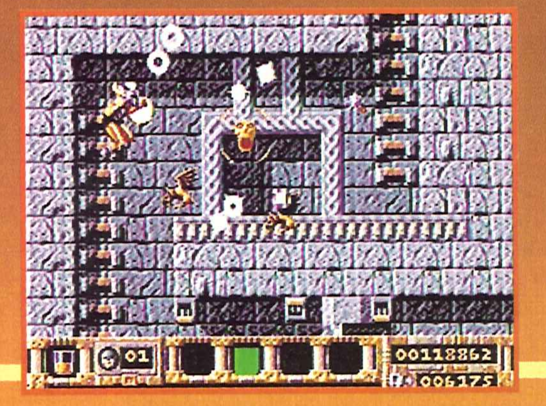
Una plaza vacante en el Olimpo esperó durante años la llegada del hombre capaz de reclamarla. Y cuando parecía que la divina propuesta iba a convertirse en una simple leyenda, ha aparecido un musculoso luchador cuyo sólo nombre ha hecho enmudecer a los dioses: Hércules.

Su ascenso al Olimpo pasa por completar los cuatro niveles de que se compone las Ciudad de las Leyendas. Para lograr atravesar sus enrevesadas fases, Hércules deberá resolver todo tipo de laberintos, sortear mil y una trampas, recolectar objetos varios y luchar contra criaturas de leyenda. En definitiva, que el héroe no va a poder confiar sólo en sus músculos si aspira a ocupar un puesto entre las deidades. Y no podéis imaginaros lo difícil que es conseguir un asiento libre en el Monte de los Dioses...

No creas que por el hecho de poseer la fuerza sobrehumana de Hércules, te será fácil deshacerte de todas las criaturas y escapar de las trampas que encuentres a tu paso. También será importante que utilices la cabeza.

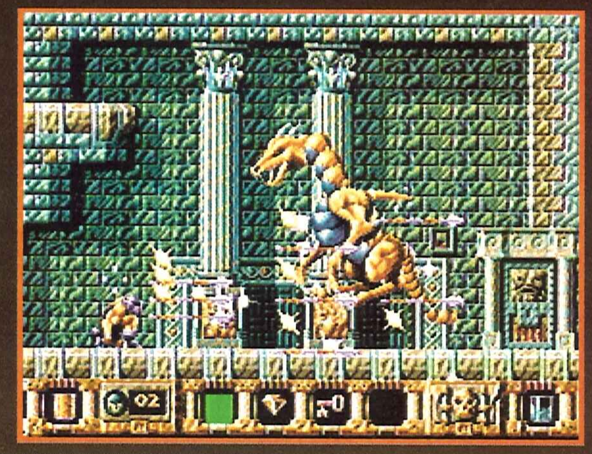




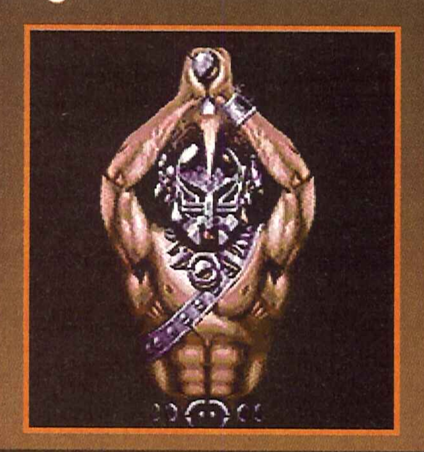








Si logras acabar con éxito esta aventura, te habrás ganado un lugar entre los dioses.



Propio de dioses

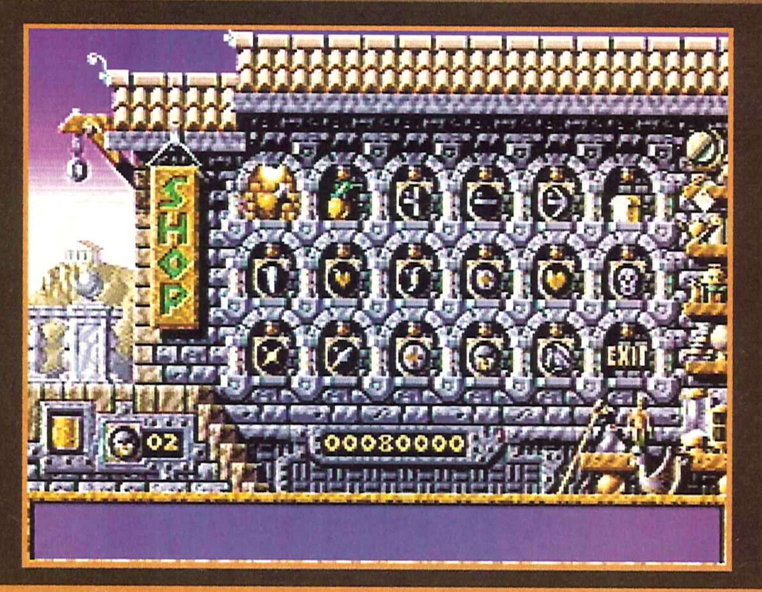
Si os gustan los juegos que combinan a la perfección la habilidad y la inteligencia, habéis encontrado el cartucho que buscabais. Aunque su scroll es brusco y sus gráficos han quedado un poco rezagados, tanto la ambientación general como el desarrollo argumental conforman una perfecta aventura.

Bien es cierto que la enorme dificultad que presenta el juego (repartida a partes iguales entre los terroríficos enemigos y la complejidad de los puzzles), puede llevaros hasta el borde de la desesperación. Pero al fin y al cabo, esto lo convierte en un interesante reto al que los más osados de vosotros no podréis resistiros.

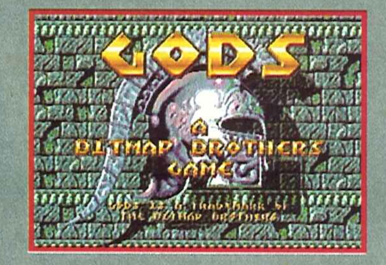
Teniente Ripley

La tienda de la salvación

Casi al final de cada mundo, veréis un orondo personaje que no dudará un momento en llevaros hasta su tienda. En ella encontraréis manjares variados para recuperar la energía, armas de diverso poder, pócimas y encantamientos. Asegúrate bien de lo que vas a comprar y ten cuidado con las armas incompatibles, que no está la vida como para ir derrochando el dinero.



MEGA DRIVE



PLATAFORMAS
ACCOLADE
Bitmap

Nº jugadores: 1
Vidas: 3
Nº de fases: 12 mundos
Niveles de Dificultad: 1
Continuaciones: Passwords
Megas: 8

Gráficos — 78
Es un juego antiguo, y eso se nota en el brusco scroll y en la escasa variedad de decorados.

Música — 85
Quizá sea lo mejor del cartucho, con unas rapidísimas melodías perfectamente ejecutadas.

Sonido FX — 80
Los efectos sonoros son los ideales para acompañar a la tétrica ambientación que presenta el juego.

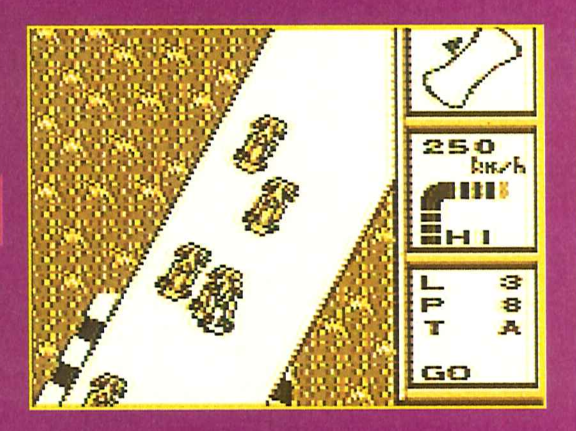
Jugabilidad — 80
El control del personaje es un poco extraño, pero una vez que te acostumbres le cogerás el gustillo.

Adicción — 82
La altísima dificultad y la tardanza de los passwords puede hacer que los menos hábiles se cansen.

Total — 80
Una interesante combinación entre acción y estrategia, pero que contiene algunos defectos técnicos importantes.

Lo Mejor
- La música y toda la ambientación en general .
- La mecánica del juego.
- Los passwords.

Lo Peor
- El scroll no es nada suave.
- La escasa variedad de escenarios.
- Que haya que introducir de nuevo el password cada vez que pierdes.





A POR LA "POLE POSITION"

THE SPIRIT OF F-1

Las carreras de Fórmula 1 no se han prodigado demasiado en la pequeña de las Nintendo. Un buen antecedente es el «Ferrari Grand Prix Challenge» de Acclaim, un excelente simulador que apareció aproximadamente hace un año. Ahora, nos llega de las expertas manos de Konami una nueva competición automovilística, que muestra apreciables diferencias respecto a su antecesora.

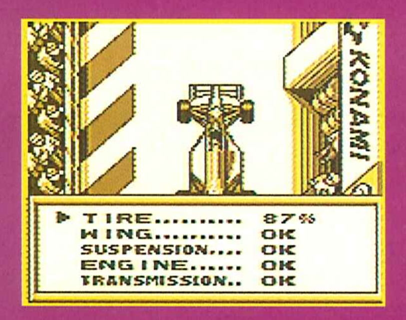
De momento, este nuevo cartucho ha abandonado el formato simulador, para adoptar una perspectiva aérea totalmente vertical. Un concepto distinto de enfocar la Fórmula 1, donde vuestro vehículo es un pequeño pero súper manejable sprite, que recorre a gran velocidad los diferentes circuitos.

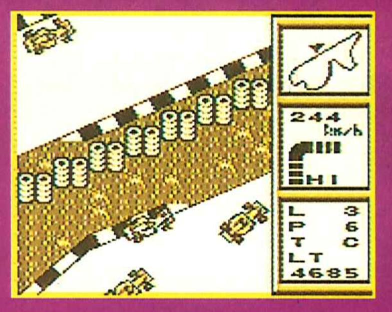
Los programadores han disimulado los niveles de dificultad, ofreciendo la posibilidad de participar en tres categorías diferentes: Fórmula 3, Fórmula 3000 y Fórmula 1. La velocidad de los monoplazas, la dificultad de las pistas y la habilidad de los conductores rivales marcarán las diferencias entre las tres modalidades.

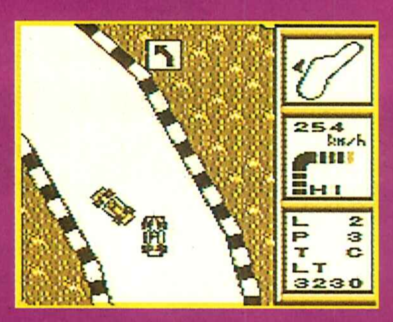
Naturalmente, los circuitos más representativos a nivel mundial están fielmente recogidos, y podréis elegir entre 25 de ellos en el modo "Single Race". Aunque si queréis disfrutar del verdadero "espíritu competitivo", deberéis utilizar el modo "Grand Prix", en el que gracias a ese gran invento llamado "Game Link" podréis participar hasta cuatro amigos simultáneamente. En cuanto a vuestro bólido, tendréis que elegir entre participar en alguno de los equipos ya creados o confeccionar el vuestro propio, modificando los aspectos mecánicos del monoplaza.

Ahora que ya sabéis todo lo que puede dar de sí este «The Spirit of F-1», ¿estáis listos para romper todos los límites de la velocidad?

NINTENDO GAME BOY

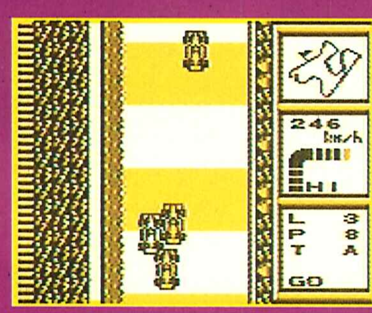


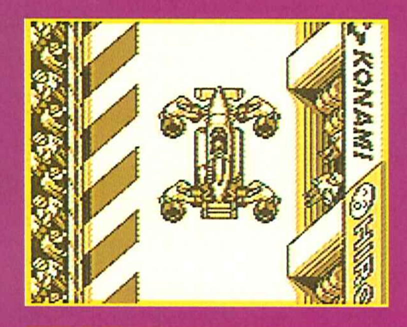


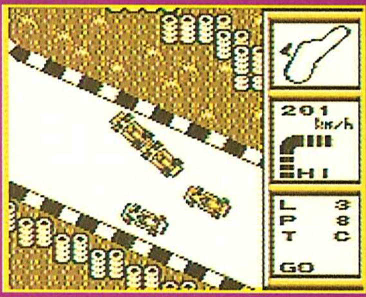


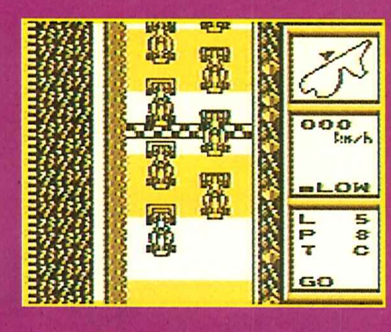


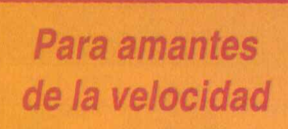












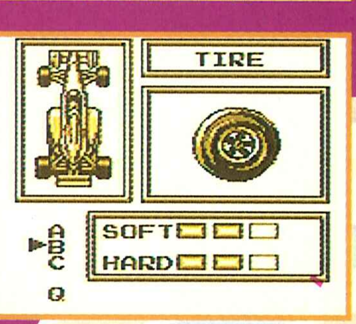
Para amantes de la velocidad

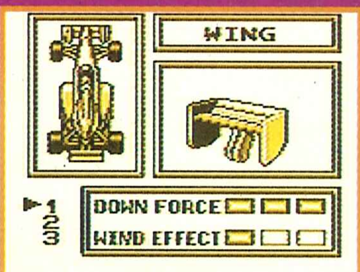
Lo más importante que hay que señalar es que se ha utilizado la perspectiva aérea en vez del habitual formato simulador, por lo que los seguidores de este sistema estarán muy satisfechos.

Por lo demás, la manejabilidad del coche va en aumento y las opciones mecánicas son interesantes. En cuanto a los aspectos técnicos, destaca la simplicidad de los gráficos y un aceptable sonido. Y por si fuera poco, la opción de 4 jugadores hace que la adicción alcance elevadas cotas.

Lolocop



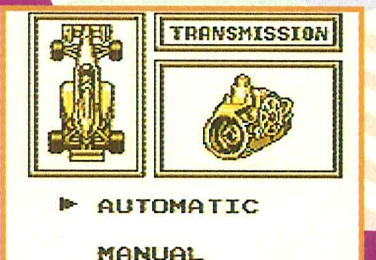


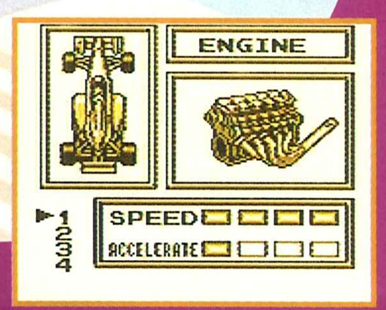


Prepara tu bólido

Si quieres que tu coche esté preparado a conciencia para una carrera, escoge la opción "Create your own team" y confecciona a tu gusto los aspectos mecánicos del bólido.

- *"Tire": Elige entre ruedas blandas o duras.*
- *"Wing": Podrás poner a tu coche el alerón que desees.*
- *"Transmissión": ¿Prefieres cambio manual o automático?*
- *"Engine": Decídete por la velocidad o la aceleración.*





GAME BOY



DEPORTIVO
KONAMI
Palcom Software

Nº jugadores: de 1 a 4
Vidas: Ninguna
Nº de fases: 25
Niveles de Dificultad: 3
Continuaciones: Infinitas
Megas: 2

Gráficos — 73
Los primeros planos son muy vistosos, pero en el juego se vuelven bastante simplones.

Música — 80
Muy animada, aumentando la sensación de velocidad que pretende dar el juego.

Sonido FX — 82
En algunos momentos es brillante, pero en otros se queda simplemente en discreto.

Jugabilidad — 86
La posibilidad de elegir entre las tres modalidades permite adaptarse al juego sin dificultad.

Adicción — 85
Sin duda, lo mejor es el adaptador "Game Link" para 4 jugadores al mismo tiempo.

Total — 83
Una peculiar forma de enfocar la Fórmula 1, que encantará a los amantes de este tipo de juegos.

Lo Mejor
- La posibilidad de 4 jugadores.
- Las opciones referentes a la mecánica.

Lo Peor
- Los gráficos de los circuitos.
- Algunos detalles técnicos en general.



MÁS ALLÁ DEL HONOR

NEO GEO

SAMURAI SHODOWN

Después de cierto tiempo de sequía, la factoría SNK vuelve por sus fueros. De nuevo estamos ante un impactante 100 Mega shock, al servicio de un flamante beat'em up que sigue descaradamente la línea de sus antecesores. Y, una vez más, los programadores nos han sorprendido con una nueva conversión de las recreativas, que realiza un impresionante despliegue técnico sólo al alcance de esta súper consola.

Sin embargo, se han introducido algunas novedades que pretenden dar un toque de originalidad a un género que poco a poco se está estancando. De momento, se han acabado los combates con las manos desnudas. En este torneo cada luchador lleva su correspondiente arma blanca, y por tanto los asaltos se convierten en duelos al más puro estilo samurai. Por supuesto, esto no quiere decir que no se utilicen los clásicos golpes con manos y pies, pero los primeros sólo se realizarán cuando se haya perdido momentáneamente la espada. Este detalle tiene como consecuencia un mayor número de posibilidades en el combate, puesto que a los movimientos y magias de juegos anteriores se le suma el atractivo choque de aceros.

Por otro lado, se ha incluido una segunda barra de energía











Pon a punto tu espada

Una vez más, las inevitables fases de bonus hacen su aparición en un torneo de lucha. En ellas, además de conseguir puntos, tendréis la posibilidad de practicar con vuestra espada, que buena falta os hará. En este primer stage, vuestro luchador deberá partir en dos a los "hombres de paja" que surgen constantemente del suelo. Obviamente, cuantos más muñecos destrocéis en el tiempo límite, mayor será vuestra puntuación. Un auténtico ejercicio de reflejos y habilidad, bajo la atenta mirada de los soldados reales.





en la pantalla de juego. Esta barra representa la fuerza (rage) de cada luchador, que curiosamente aumenta con los golpes recibidos (¿recordáis un juego llamado «Dragon Ball»?). Cuando esté completamente llena, el personaje en cuestión se llena de furia y toma un desagradable color rojizo. En ese momento, todos los golpes que realice alcanzarán su máxima potencia.

Por último, se han trasladado a este cartucho dos detalles propios de otro tipo de juegos. Durante los combates, se podrá ver a un personajillo que recorre de un lado a otro la pantalla. Este elemento es una especie de correo despistado que dejará caer una serie de objetos (energía, bonus, molestas bombas...), los cuales podrán ser utilizados por los luchadores. Toda una novedad, ya que es la primera vez que aparecen los items en un juego de lucha cuerpo a cuerpo. El segundo aspecto es la participación de un árbitro, cuya labor es simplemente orientativa para el jugador.

Un último consejo: no perdáis de vista a los doce variopintos luchadores y a sus correspondientes escenarios. Ya veréis cómo son más espectaculares y vistosos que nunca.







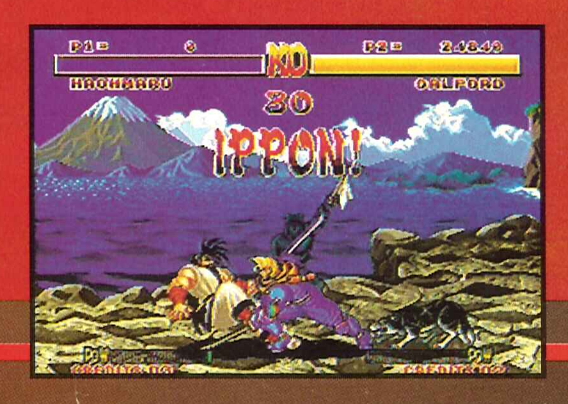


Otra vez el zoom

Al igual que se hizo en el prestigioso «Art of Fighting», se ha introducido en este cartucho un efecto de acercamiento, más conocido como "zoom". Como veis, se ofrecen diferentes planos de los luchadores.









LO MÁS NUEVO





Doce espíritus dispuestos a todo



Charlotte

Esta atractiva parisina ha participado en multitud de combates, siempre en defensa de los débiles. .Ahora quiere demostrar que no está aquí por casualidad. EDAD: 25. ARMA: Florete





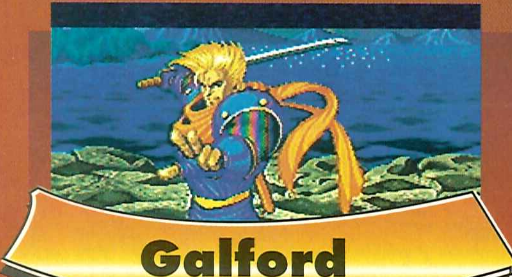




Este tejano de más de dos metros de alto ha cometido todos los delitos habidos y por haber en su tierra natal, Texas. Una auténtica bestia, bastante torpe. EDAD: 29. ARMA: La cadena de la muerte.



Earthquake



Galford

Si alguna vez ha existido un prototipo de héroe de películas, éste es Galford. Con su fiel perro Poppy ha venido a impartir justicia en este lugar. EDAD: 20. ARMA: La espada de la Justicia.









Después de ser elegido como el más atractivo de su tribu, Genan se dedicó al pillaje y el asesinato. Es un experto conocedor de la magia negra. EDAD: 26. ARMA: Azami (nombre de su esposa).



Genan Shiranui



Hanzo Hattori

Hanzo tiene una razón muy especial para estar aquí: liberar a su hijo del malvado Shiro. Para ello, está dispuesto a eliminar cualquier obstáculo en su camino. EDAD: 34. ARMA: Sable Ninja.







Ha-Oh Maru

Su afición al vino y a las mujeres le tuvo apartado de los torneos durante mucho tiempo. Después de enderezar su vida, ha decidido demostrar sus cualidades. EDAD: 25. ARMA: El sable Fugu.

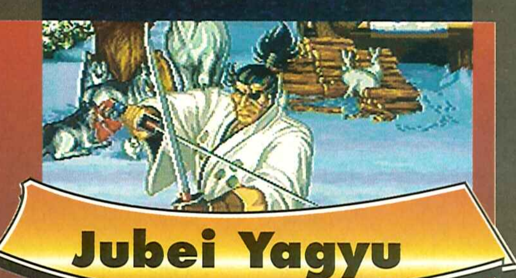








Compatibilizaba su oficio como cocinero con el de Samurai. Dicen las malas lenguas que se le temía más en la cocina que en el combate. EDAD: 39. ARMA: Sable Yamato y la daga de acero.



Jubei Yagyu



Kyoshiro Senryo

Kyoshiro fue uno de los actores más importantes de Japón, hasta que decidió asesinar a su último director "porque no le gustaba su papel". EDAD: 30. ARMA: Shishi ha (el sable del león).







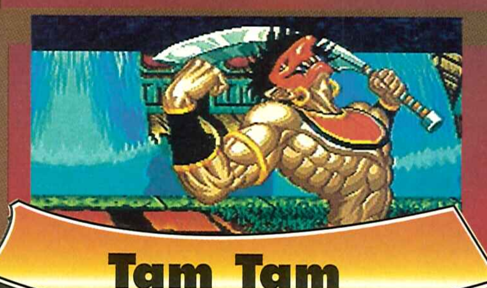


Esta encantadora jovencita derrotó en un duelo al mejor Samurai de su tierra, cuando apenas tenía siete años. Ha llegado al torneo para buscar novio. EDAD: 17. ARMA: Hamahama Katana.



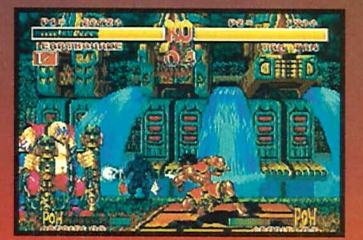


Nakoruru



Tam Tam

Después de ser el mejor brujo del Oeste de Bula Bula, Tam Tam probó fortuna como batería en un grupo, hasta que se descubrió que enviaba mensajes en clave. EDAD: 19. ARMA: Hengehagez.

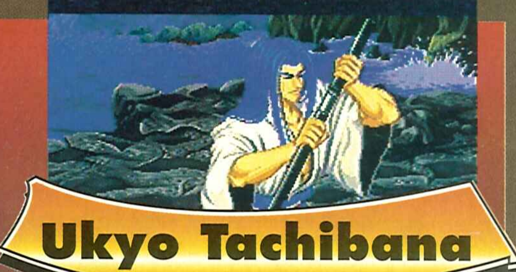








El "guaperas " del grupo. Ukyo no puede librarse de sus fans en ningún momento. No os perdáis cómo le acosan después de los combates. EDAD: 24. ARMA: el Sable del Narcisista.



Ukyo Tachibana



Wan Fu

Wan Fu procede de la más alta escuela militar, donde llegó a ser general de los ejércitos chinos. Un brutal y calculador guerrero que sólo teme a su esposa. EDAD: 35. ARMA: Cimitarra de acero.





Yoshiro Tokisada Amakusa es el maestro que os espera si conseguís derrotar a todos vuestros rivales. Tened mucho cuidado con este elemento.



















Un nuevo acierto de SNK

Es de agradecer el interés de SNK por introducir novedades en un género que dominan a la perfección, pero en el que es difícil no caer en tópicos. Este juego los tiene, sin embargo, las interesantes variaciones en el desarrollo y una nueva y espectacular realización técnica, obligan a quitarse el sombrero ante este 100 Mega Shock. Además (la experiencia es la madre de todas las ciencias) se ha conseguido un mayor equilibrio entre jugabilidad y dificultad, quizá uno de los puntos más oscuros de estos cartuchos. Tan solo una pega: la censura que se ha realizado con respecto a la recreativa.

Lolocop

Cuerpo a cuerpo

Es posible que al comienzo de cada combate se dé una situación especial. Los luchadores pueden salir con tal ímpetu que se enzarcen en una lucha cuerpo a cuerpo. Entonces, os recomiendo que pulséis lo más rápido que podáis el botón "A". Si vuestro rival es más fuerte, os hará perder vuestra espada, y quizás ni siquiera os deje recogerla. Estad atentos, ya que no es muy agradable luchar desarmado.





NEO GEO



ARCADE
SNK
SNK

Nº jugadores: 1 ó 2
Vidas: 1
Nº de fases: 12 luchadores
Niveles de Dificultad: 4
Continuaciones: 3
Megas: 118

Gráficos — 96
La calidad de los escenarios ha superado con creces a todos los cartuchos del género.

Música — 92
Algo más variada que en anteriores juegos, con algunos momentos realmente interesantes.

Sonido FX — 94
Una vez más ¡chapeau! El sonido de las espadas es una auténtica delicia.

Jugabilidad — 91
Gran variedad de movimientos y, la mayoría de ellos, no son difíciles de ejecutar.

Adicción — 90
Doce luchadores, ajustada dificultad, modo versus... realmente es difícil cansarse.

Total — 91
Un nuevo juego de lucha totalmente recomendable para los fans de este género.

Lo Mejor
- Los gráficos de los escenarios.

Lo Peor
- Que no os guste este tipo de juegos.

EL JUEGO DE LOS CODIGOS DE BARRAS

BARCODE BATTLER

EL 15 DE SEPTIEMBRE EN ESPAÑA

¿Te atreves con el desafío de BARCODE BATTLER II?

¡ACEPTA EL RETO de la lucha de **GUERREROS Y MAGOS**
y busca los **CÓDIGOS DE BARRAS** que te ayuden a derrotar al **GRAN EMPERADOR!**



LISTAS DE EXITOS

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior. (-): Repite posición. (N): Nueva entrada.

Nada, que no hay mes en que nuestras listas puedan estar tranquilas, sin que haya mucho movimiento. En esta ocasión, el trofeo al súper juegazo del mes se lo ha llevado el Samurai Shodown de Neo Geo, que, naturalmente, ha pasado directamente a ocupar la primera posición. Pero esto no es todo, el Jungle Book en su doble versión para Game Gear y Master System, el Top Ranking Tennis para Game Boy y el EA Soccer para Mega Drive, también han entrado con muchísima fuerza en sus respectivas clasificaciones. En fin, que estamos en una época dorada para todos los jugones, algo de lo que, por supuesto, nos congratulamos. Así que muchas felicidades a todos.

NINTENDO

Con la poción mágica como máxima aliada, el popular héroe galo es capaz de todo. Incluso, no nos extrañaría que acabase por desbancar a Super Mario del primer puesto de la clasificación. Al tiempo.



1	(-)	SUPER MARIO III
2	(2)	The Return of Joker
3	(5)	Asterix
4	(-)	Star Wars
5	(3)	Robocop 3
6	(-)	Battletoads
7	(8)	Crash Dummies
8	(7)	Shatter Hand
9	(-)	The Jetsons
10	(-)	Hammerin' Harry

MEGADRIVE

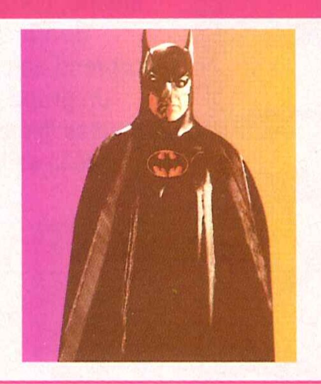
Pocas pero selectas han sido las novedades que este mes se han asomado a la Mega Drive. Y una de ellas, con todo el sabor que conlleva el deporte rey.



1	(-)	STREET FIGHTER II
2	(-)	Aladdin
3	(5)	Jurassic Park
4	(N)	EA Soccer
5	(4)	Flashback
6	(9)	Sonic Spinball
7	(-)	Robocop vs Term.
8	(-)	TMHT Tournament
9	(N)	Lethal Enforces
10	(6)	Bubsy

SUPER NINTENDO

El cielo de la Super Nintendo se ha visto sorprendido por el vuelo de un nuevo inquilino. Se trata, nada más y nada menos, que de Batman, el hombre murciélago. ¿Hasta dónde será capaz de subir en la lista?



1	(-)	SF II TURBO
2	(-)	Starwing
3	(-)	Dragon Ball Z
4	(5)	Super Mario All Stars
5	(4)	Jurassic Park
6	(N)	Batman Returns
7	(-)	Alien 3
8	(6)	Mortal Kombat
9	(N)	Aladdin
10	(8)	Bubsy

GAME GEAR

Las aventuras de Mowgli y sus amigos no han podido entrar con mejor pie en la portátil de Sega. Y es que unos personajes tan encantadores no merecían menos.



1	(-)	SONIC 2
2	(N)	Jungle Book
3	(2)	Land Of Illusion
4	(3)	Star Wars
5	(-)	Chuck Rock 2
6	(-)	Ecco the Dolphin
7	(N)	Robocop Vs Term.
8	(7)	F-1
9	(8)	World Cup Soccer
10	(N)	Road Runner

GAME BOY

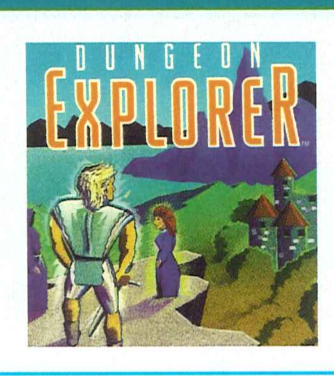
¿Qué tal un partidito de tenis en la pequeña de Nintendo para desentumecer músculos? Al fin y al cabo, no hay nada mejor que hacer un poco de deporte mientras te diviertes con tu consola.



1	(-)	THE LEGEND OF ZELDA
2	(-)	Super Mario Land 2
3	(N)	Top Ranking Tennis
4	(3)	Asterix
5	(4)	Jurassic Park
6	(N)	Looney Tunes
7	(N)	Darwing Duck
8	(-)	Joe & Mac
9	(10)	Star Trek
10	(N)	Pang

TURBO GRAFX

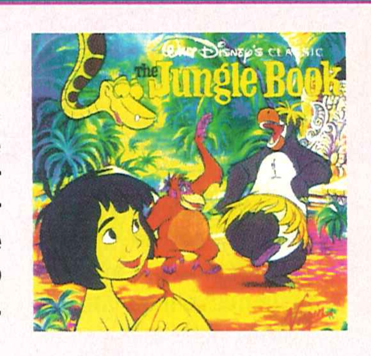
No se puede decir que la Turbo haya sido muy pródiga a los cambios este mes. Más bien todo lo contrario. Mientras no aparezca nada nuevo...



1	(-)	Final Match Tennis
2	(-)	PC KID 2
3	(-)	Splatter House
4	(-)	Operation Wolf
5	(-)	Bomber Man
6	(-)	Dungeon Explorer
7	(-)	New Zealand History
8	(-)	Gradius
9	(-)	Cratermaze
10	(-)	Imposamole

MASTER SYSTEM

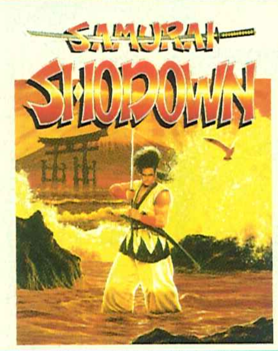
Aunque Sonic siga siendo el rey, que no se fíe mucho, porque podría ser sorprendido por un grupo de animales llegado de la selva.



1	(4)	SONIC CHAOS
2	(1)	Sonic 2
3	(N)	Jungle Book
4	(2)	Land Of Illusion
5	(3)	Strets Of Rage
6	(N)	Desert Strike
7	(-)	Master Kombat
8	(5)	Cool Spot
9	(N)	Robocop Vs Term.
10	(8)	Alien 3

NEO GEO

Sólo un cartucho de lujo podía desbancar a juegos del nivel de Fatal Fury 2 y Art of Fighting. Pues bien, después de muchos meses buscándolo, lo hemos encontrado. Su nombre empieza por Samurai y acaba por Shodown.



1	(N)	SAMURAI SHODOWN
2	(-)	Art Of Fighting
3	(1)	Fatal Fury 2
4	(3)	Super Side Kicks
5	(-)	World Heroes 2
6	(-)	Trash Rally
7	(4)	Sengoku 2
8	(-)	Ghost Pilots
9	(10)	World Heroes
10	(9)	Three Count Bout

CONCURSO NEO GEO busca Mascota

Y recurre a los lectores de Hobby Consolas para que con su gran talento e imaginación encuentren el personaje que esta súper consola se merece. Envíanos tu dibujo con esa original mascota, demuestra a NEO GEO lo que vales y podrás conseguir uno de estos atómicos premios. ¡Para que pases unas navidades de lujo!



SISCOMP GAMES 



BASES del CONCURSO

1º. Podrán participar en este concurso todos los lectores que envíen un dibujo original junto con el Cupón de Participación debidamente cumplimentado, a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apdo. Correos 400. 28100 Alcobendas. Madrid

indicando en una esquina del sobre:

CONCURSO MASCOTA NEO GEO

2º. Sólo podrán participar en el concurso los sobres recibidos con fecha de matasellos desde el 25 de Noviembre de 1.993 al 1 de Enero de 1.994.

3º. La elección de los ganadores se realizará en la redacción de Hobby Consolas el 5/1/94.

4º. De entre todas las cartas recibidas, la redacción de HOBBY CONSOLAS elegirá los tres mejores dibujos, atendiendo a su creatividad, imaginación, etc. El primer ganador obtendrá una consola NEO GEO con 6 juegos: Fatal Fury 2; 3 Count Bout; Sengoku 2; Super Sidekick; World Heroes 2; y Samurai Shodown. El segundo será obsequiado con una Consola NEO GEO y el juego Art of Fighting, y el tercero obtendrá una Consola NEO GEO y el juego Cyber Lyp. El premio no será canjeable por dinero.

5º. Las mascotas deberán ser originales (no se aceptarán las copias o adaptaciones de mascotas ya existentes). El participante cede los derechos a Hobby Press S.A. y Siscomp Games para publicar y utilizar su trabajo en cualquier soporte.

6º. Los premios serán otorgados en cualquier caso, aunque Siscomp se reserva el derecho a utilizar o no la mascota ganadora.

7º. El ámbito territorial es nacional.

8º. Los resultados de este concurso se publicarán en el número de Febrero de la revista.

9º. El hecho de tomar parte en este sorteo, implica la aceptación total de sus bases.

10º. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS SA y SISCOMP GAMES.


...y te proponemos:
1er premio
Una consola NEO GEO con 6 alucinantes juegos: FATAL FURY 2; 3 COUNT BOUT, SENGOKU 2; SUPER SIDEKICK; WORLD HEROES 2; Y SAMURAI SHODOWN.
WORLD HEROES 2
3 COUNT BOUT
SAMURAI SHODOWN
NEO GEO
SUPER SIDEKICK
FATAL FURY 2
SENGOKU 2
2º premio
Una consola NEO GEO y el impresionante ART OF FIGHTING
ART OF FIGHTING
3º premio
Una consola NEO GEO y el atómico CYBER LIP
CYBER-LIP
CUPÓN DE PARTICIPACION
Nombre. IGNACIO
Apellidos. PINTO CARDONELL
Dirección. C/JUAN RAMON JIMENEZ Nº13
Localidad. PLASENCIA
Provincia. CACERES
C.P. 10.600
Telf. 413728
Edad. 10 AÑOS

LASERS

STREETS OF RAGE



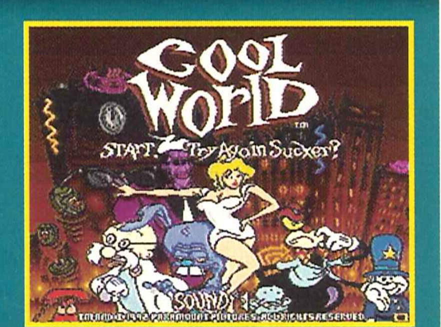
Dos trucos en uno: elegir nivel e inmunidad absoluta. Y, para no variar, una mecánica muy similar a la que estáis viendo en casi todos nuestros trucos. Id a la pantalla de opciones y elegid la melodía número 11 en el test de sonidos. Dos nuevas alternativas aparecerán ante ti en el menú de opciones: la de ser inmunes y la de elegir nivel.





COOL WORLD

En la pantalla del título, presionad L, izquierda, R, derecha-arriba, X, abajo y después B. Vuestros atónitos ojos contemplarán la escena final del juego y el montante de dólares más alto que jamás hayáis visto.

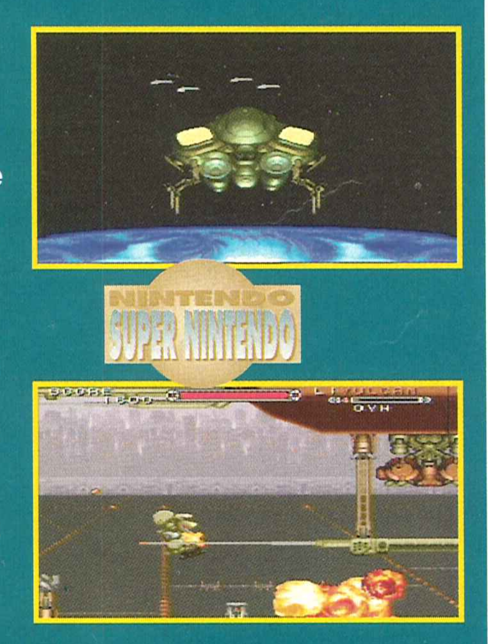






CYBERNATOR

¿Cómo lograr hasta 6 continuaciones en este difícil juego de Konami? Bien, toma nota: Cuando aparezca la pantalla de título, marca la «Word Option» y presiona simultáneamente R, L, arriba y Start. Cuando te maten, descubrirás una bonita cifra mágica de seis continuaciones.



TIME GAL

Por alguna extraña razón, los programadores de «Time Gal» se han olvidado de la opción para seleccionar nivel en el interior del cartucho. Si queréis descubrirla, tan solo tenéis que pausar el juego con ayuda de la tecla "Start" y pulsar "C" cada vez que queráis jugar en un nuevo nivel.







& PHASERS

JURASSIC PARK

Un truco muy curioso y otro más práctico. Vamos a por el primero. Si os interesa saber los nombres del equipo que creó y diseñó este cartucho con dinosaurios y todo, escribid como password la palabra FREIHEIT. Precisamente Keith Freiheit es el líder de este equipo de programación.

Y el segundo va de claves, las que necesitaréis para acceder a todos los niveles.

LEVEL 2: POWER STATION
299II02Q
LEVEL 3: THE RIVER
4UFV1068
LEVEL 4: PUMPING STATION
6V17H020
LEVEL 5: CANYON
8VVV0F61
LEVEL 6: VOLCANO
AVVVQJ6Q
LEVEL 7: VISITOR´S CENTRE
CV3NUL6U





Los passwords para jugar como raptores, el mes que viene. Un poco de paciencia, ¿vale?

YOSHI´S COOKIE

Ahí va un truquillo para acceder a los niveles 11 a 99 de este cartucho. Dirigíos a la pantalla de opciones, poned en OFF la música, en HI la velocidad y presionad Arriba y Select. Lo que antes era nivel 10 pasará a nivel 11, y así podréis entrar en el nivel 99. ¡Toma ya!

NINTENDO N.E.S

JAGUAR XJ 220

SEGA MEGA CD

Si quieres ganar todas las carreras, introduce como nombre MAR. Vé al menú, elige el país y... empieza a correr. Ahora, pausa el juego -con "Start"- y pulsa A, B y C. Habrás ganado la carrera, sin siquiera molestarte en participar.



CORRECAMINOS

NINTENDO SUPER NINTENDO

Con 75 vidas es suficiente. ¿Que para qué? Pues para que el Coyote jamás nos coma. Cuando aparezca la pantalla de título, presionad abajo, R, Y, izquierda, Select, Start y X. ¡Beep, Beep!



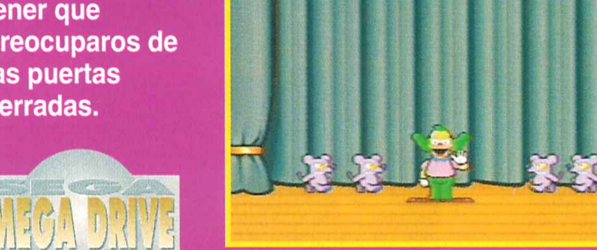
LASERS

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Anotad este password: SMAILLIW. No sólo os proporcionará vidas infinitas, sino que además os permitirá deambular por el juego con toda tranquilidad, sin tener que preocuparos de las puertas cerradas.







GOOF TROOP

Ahí van los passwords que permitirán a Goofy acceder al nivel que ¿quiera? Colocadlos en el orden preciso y no se os escapará ni un tesoro ni un sobrinito. ¡Vamos a la tragaperras!

Para el nivel 2: Cereza-diamante rojo-diamante azul-cerezas-bananas.

Para el nivel 3: Diamante rojo-cerezas-diamante azul-diamante azul-diamante rojo.

Para el nivel 4: Bananas-cerezas-diamante azul-diamante rojo-bananas.







SONIC BLASTMAN

¿Que queréis seleccionar nivel en este alucinante arcade? Pues nada, eso está hecho. Id a la pantalla de opciones y dirigíos a la opción musical. Escuchad la melodía de la fase en la que queráis jugar y presionad el botón SELECT. Acto seguido, haced L, R, R, L y luego START. Seréis inmediatamente transportados al nivel elegido.

Pero si de lo que de verdad tenéis ganas es de darle una buena tunda a los jefes, elegid la música del boss en lugar de la del nivel. Haced la misma operación de antes, y ya nada será igual.





FLASHBACK

Serán las enésimas claves para este magnífico juego de Delphine/U.S. Gold, pero seguro que son más útiles que cualquiera de las presentadas hasta el momento. Son passwords, sí, pero para jugar en el nivel más difícil de los que presenta esta aventura. Tomad nota:

LEVEL 1: CLIO
LEVEL 2: ARCTC
LEVEL 3: BLUB
LEVEL 4: STUN
LEVEL 5: MIMOLO
LEVEL 6: HECTOR
LEVEL 7: KALIMA
CLAVE FINAL: CYGNUS



& PHASERS





Si estáis cansados de correr y correr para nada, de no pasar de nivel y de no llegar siquiera a clasificaros, introducid como password la palabra MANSELL. Hagáis lo que hagáis y vayáis lo despacio que vayáis, siempre lograréis la clasificación.





SUPER JAMES POND



Hay una habitación secreta en algún lugar del juego, en cuyo interior podréis hallar la solución a un montón de enigmas. Para localizarla, haced más o menos lo siguiente. Empezad a jugar y corred como descosidos hacia la derecha, hasta que veáis la última torre. Saltad entonces sobre las pequeñas plataformas que veréis arriba y, una vez allí, dirigíos hacia la izquierda. ¡Ya está! Estáis muy, muy cerca de la habitación...

LASERS

MAZIN WARS





A ver si adivináis para qué diablos sirve este truco. En la pantalla de opciones, dirigíos a la música y quedaos con la melodía número 18. Haced lo mismo con el sonido, y dejadlo en el número 72. Presionad «Start» y... ¡sorpresa!



SUPER TURRICAN

Para escuchar completita la banda sonora "Dolby Sorround" de este estupendo cartucho, probad a hacer este truco. Id a la pantalla de opciones y marcad "exit". Haced L, R, X, A y START. Ya veréis, ya veréis qué sonidos...





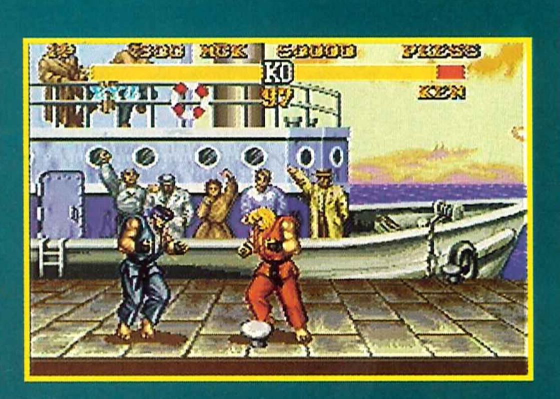
STREET FIGHTER 2

Todos sabemos que ya poco se puede contar de este juego que no os hayamos contado. Pues bien, si queremos cambiar la disposición de los botones para los golpes en plena partida (y por supuesto sin apagar la consola), debéis pulsar repetida y rápidamente SELECT, cuando en la pantalla del mapamundi el avión nos esté llevando al país del próximo combate.

Con esto, aparecerá la opción de configurar, y saldremos con START.

JOSÉ RAFAEL ROMACHO GÓMEZ (GRANADA)







ALIEN 3

Si lográis entrar en la tabla de records, elegid como nombre el de "CHEAT". Obtendréis todo tipo de munición extra al empezar vuestra próxima partida como Ripley.



& PHASERS

SUPER SHINOBI III

Otro truco de músicas, de ésos que proporcionan inmunidad absoluta. Bien, id a la pantalla de opciones y escuhad los sonidos, mediante el botón B, en este orden:
HE RUNS, JAPONESQUE, SHINOBI WALK, SAKURA y GETUFU.
Salid y empezad a luchar sin preocupaciones. Sois invencibles.

SEGA MEGA DRIVE





SILPHEED

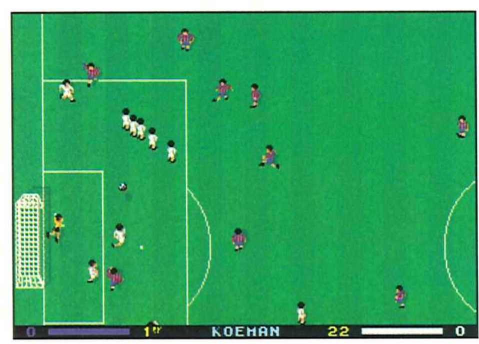
Si queréis acceder a un secretísimo test de voces, id a la pantalla de opciones y presionad A, B y C en el segundo pad, y luego START en el primero. Veréis cómo una nueva opción se incopora al menú en cuestión, y, si vais hacia ella, vuestros oidos podrán deleitarse con un sinfín de voces alucinantes.



La Liga de FÚTBOL

El mejor juego de simulación


Elige equipo entre cualquiera de Primera División y enfréntate al ordenador ó hasta con 19 jugadores.


Juega al fútbol: el simulador te permite todas las posibilidades y el control de los 11 jugadores con el teclado, el joystick o el ratón.


Regates, control de balón, pases, pases largos, disparos a puerta, faltas, corners, barreras, "friquis", tiros desde el punto de penalty, etc…


Sigue el calendario de la Liga 93/94, las 38 jornadas, todos los partidos, puntos, positivos, negativos y cuadros de clasificación.


Juega con 2 vistas diferentes: a campo completo o con el campo ampliado y "scroll" en las 4 direcciones.


Decide el entrenamiento, la alineación, los cambios, las demarcaciones y la táctica más adecuada en cada partido.


Realiza fichajes: puedes elegir entre jugadores de equipos españoles o estrellas internacionales de la calidad de Van Basten o Bergkamp.


Ofrece primas a tus jugadores, sube o baja el precio de las entradas, pide créditos a los bancos… el club está en tus manos.



El programa de fútbol más completo para or

TODOS LOS EQUIPOS DE LA LIGA





Con los com
de MICHAEL R

PALMARÉS Y PLANTILLAS AL COMPLETO




El manejo de PCFÚTBOL es sencillo e intuitivo gracias al uso de ratón (o teclado) e iconos de acciones.

EL MEJOR JUEGO DE SIMULACIÓN



Sigue la Liga: clasificaciones, goles, tarjetas, «pichichi», etc...

¡YA A LA VENTA EN TU KIOSCO!

¡¡Reserva tu ejemplar antes de que se agote!!

se decide en tu PC.



Por sólo
2.500 ptas.

La Liga 93/94 al completo



Análisis exhaustivos de 20 equipos, 20 entrenadores y más de 400 jugadores. Todos los datos pueden ser listados por impresora.



Actualizaciones de la base de datos: fichajes, ceses, fotografías de jugadores, notas del usuario, etc...



Seguimiento de la Liga: clasificaciones jornada a jornada, alineaciones, goles, tarjetas, expulsiones, pichichi, etc.



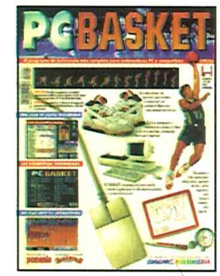
El sistema TCD™ (Televisión Compacta Digital) nos acerca el comentario de Michael Robinson sobre cada uno de los 20 equipos.

Solicita PCFUTBOL o PCBASKET enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64

Sí, deseo recibir en el domicilio que les indico:
(Gastos de envio: 250 pts.)



❑ **PCFUTBOL**
Por sólo 2.500.- pts.



❑ **PCBASKET**
Por sólo 1.995.- pts.




❑ **PCFUTBOL + PCBASKET**
Por sólo 3.995.- prs.

Nombre..
Apellidos...
Dirección...
Localidad...Codigo postal.................
Provincia...Teléfono(.......).................
Fecha de nacimiento......./........./......... DNI...........................

Firma:



❑ Contra reembolso ❑ Adjunto cheque
❑ Visa ❑ American express

Tarjeta de crédito número..
Nombre del titular...
....
Fecha de caducidad........../.........../............

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:



Ciruelos#4 San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 654 86 92

LASERS & PHASERS

THUNDER HAWK

Tan pronto como estéis volando, presionad "Start" e inmediatamente después arriba, derecha, izquierda y abajo en vuestro pad de control. Quitad la pausa y echad un ojo a los misiles: ilimitados y para siempre.







MEGA CD

SUNSET RIDERS

Sencillo y, si nos apuráis, un poquito tonto. Id a la pantalla de opciones y escuchad los sonidos que van del 0 a la letra E. Cuando empecéis a jugar, recibiréis la friolera de 99 créditos extra.





SEGA MEGA DRIVE

SUPER STAR WARS

Para acabar con el Imperio, haced lo siguiente. Cuando veáis el logo de LucasArts, presionad el botón A cuatro veces, X, el botón B cuatro veces, Y, X cuatro veces, A, Y cuatro veces, y B. Dale al Start, y podrás ser Luke, Chewaca o Han.

Presionad entonces los botones L y R en el mando del segundo jugador, y tendréis un menú en el que podréis alterar el número de vidas, vuestro armamento, nivel de energía y más cosas. Pero hay más: haced Star en el mando del segundo jugador, y pasaréis al siguiente nivel. Y si lo que queréis es inmunidad, pues nada, botones A, B, X, Y y Select en el mando del segundo jugador.

NINTENDO SUPER NINTENDO

THE FLINTSTONES

Fácil, Pedro. Si quieres elegir nivel antes de empezar a jugar, sólo debes pulsar A, B, C y mover el pad hacia la izquierda, todo a la vez, en la pantalla de título. No sueltes los botones, haz "Start" y aparecerá un menú en el que podrás elegir fase.





SEGA MEGA DRIVE



Si ya tienes PCFÚTBOL

¡¡ACTUALÍZATE!!

Dispondrás de toda la información de la Liga de fútbol 93/94 en el momento que se va produciendo y a un precio realmente interesante.

¿Qué incluyen las actualizaciones?

1 *Las modificaciones de la base de datos: altas y bajas de jugadores y entrenadores.*



El 23 de octubre «Cacho» Heredia sustituye a Jair Pereira, cesado tras el pobre espectáculo ofrecido por el Atlético ante el OFI de Creta.

2 *Material gráfico para completar las fotografías de jugadores, entrenadores y estadios.*



Romario, Butragueño, Claudio, Penev... y las más de 400 fotografías de los jugadores de Primera División.

3 *El estudio de los goleadores. Desde el jugador con un sólo gol hasta el pichichi, analizados gráficamente.*



A gol por jornada, Romario está demostrando ser un sólido aspirante al «Pichichi». Zamorano, tras siete jornadas en blanco, inicia la persecución.

4 *La información de cada uno de los 380 partidos de la Liga: fecha de celebración, alineaciones, resultados, goles y tarjetas.*

5 *La evolución de la clasificación jornada a jornada: partidos ganados, empatados, perdidos, puntos, positivos y negativos.*

6 *El análisis de Michael Robinson sobre la situación de cada uno de los equiposen las jornadas 10, 19, 27 y 38.*



Michael Robinson

Michael Robinson, campeón de Europa con el Liverpool y presentador del programa «El día después».

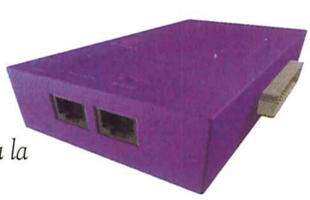
¿Cómo conseguirlas?

Por disquetes:

Recibirás 4 disquetes con toda la información, análisis y fotografías al finalizar las jornadas 10, 19, 27 y 38.

Por módem IBERTEX:

Conecta con tu módem y recibe al instante las actualizaciones. Cada lunes estará disponible en nuestro servidor toda la información de la nueva jornada.



El minuto de conexión cuesta 20 ptas. independientemente de la ciudad desde donde llames.

Si no tienes módem IBERTEX, solicítalo en el teléfono (91) 654 61 64 y aprovecharte de un precio muy especial: 14.450 ptas. (Su precio habitual supera las 18.000 ptas.)

Solicita las actualizaciones de PCFÚTBOL enviando este cupón o llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 2,30 y de 4 a 6,30

Si deseo recibir en el domicilio que les indico:

❑ Los 4 disquetes de actualización por solo 1.995.- pts.
❑ PCFÚTBOL por sólo 2.500.- ptas.
(+250 ptas. de gastos de envío)

Nombre....................
Apellidos....................
Dirección....................
Localidad....................
Provincia.................... Código Postal....................
Fecha de nacimiento........./........./......... DNI....................
Teléfono.................... Firma:

FORMA DE PAGO

❑ Contra Reembolso ❑ Adjunto cheque
❑ Visa ❑ American Express

Tarjeta de crédito número....................
Nombre del titular....................
Fecha de caducidad........./........./.........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID



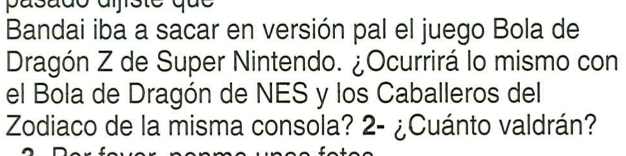




¿Qué? ¿Verdad que os gusta el amigo que me he echado para jugar unas partiditas con la consola? Es un poco extraño, ya lo sé, pero es el rival más fuerte que he encontrado hasta ahora, sobre todo en los juegos de lucha. ¡Y ya sabéis que estáis hablando con el campeón del Mundo de esta especialidad!
Pero bueno, entre combate y combate me da tiempo a contestar unas cuantas cartas, así que no dudéis en escribirme a:
HOBBY CONSOLAS
HOBBY PRESS S.A.
C/ de los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. MADRID.
indicando en una esquina: TELÉFONO ROJO.
¡Ah!, y si queréis retarme a una partida...



Cartuchos redondos



Hola Yen, estoy deseando que me contestes sólo a un par de preguntillas que me traen de cabeza.

1- El número pasado dijíste que Bandai iba a sacar en versión pal el juego Bola de Dragón Z de Super Nintendo. ¿Ocurrirá lo mismo con el Bola de Dragón de NES y los Caballeros del Zodiaco de la misma consola? **2-** ¿Cuánto valdrán?

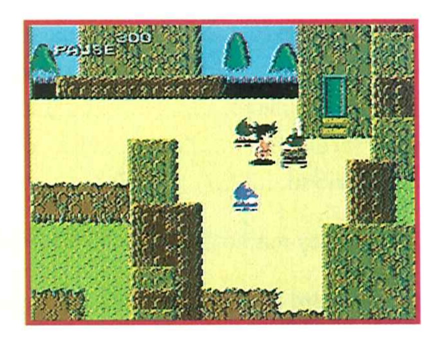
3- Por favor, ponme unas fotos.

Santiago Trigo (Barcelona).

__1-__ Pues sí, los dos juegos van a salir al mercado en versión española. Su fecha de lanzamiento será ahora en octubre o en noviembre a más tardar. La distribuidora vuelve a ser Bandai.

__2-__ De precios no te puedo decir nada.

__3-__ Tranquilo, que te pongo un par de pantallas de cada juego.



Cada cosa en su sitio

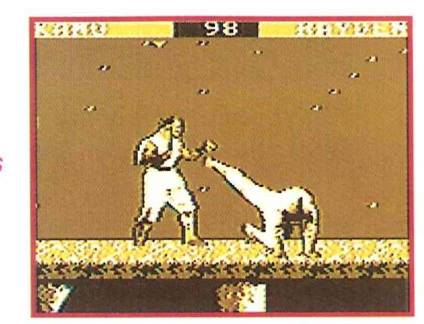
Hola Yen, soy un chico que tiene la Game Boy y unas cuantas preguntas que hacerte, ahí te las disparo: **1-** Tengo muchos juegos de lucha y acción, pero ¿hay juegos de rol para Game Boy? Si los hay, ¿cuál me recomiendas?.

2- ¿Qué tal es el Mortal Kombat de Game Boy? ¿Tiene todos los personajes y niveles de la recreativa? **3-** ¿Es un buen juego el Príncipe de Persia? ¿Me lo recomendarías?.

4- Colócame estos juegos de mejor a peor: Asterix, Némesis II, Lemmings,y Joe & Mac.

José Claudio Morgado Escobar.

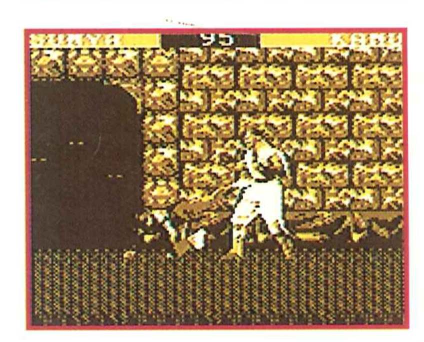
__1-__ Tienes muy buenos juegos de rol y aventuras para Game Boy. No hay duda de que el mejor es The Legend of Zelda, pero tampoco me perdería las aventuras de Roger Rabbit (Who frammed Roger Rabbit?) o Mystic Quest.



__2-__ Pues hombre, yo no diría que es una maravilla de la técnica, es bastante pobre y los golpes especiales son difíciles de ejecutar. Con respecto a si falta algún luchador, lamento decirte que Johnny Cage se ha quedado fuera de la acción esta vez.

__3-__ Es un clásico perfectamente llevado a la pequeña Game Boy. Si te gusta el tipo de juego que representa, no me queda más remedio que recomendártelo.

__4-__ Has realizado una lista que no tiene desperdicio. Los dos juegos de plataformas, Joe & Mac y Asterix, son de lo mejorcito de esta consola. Némesis II es el matamarcianos ideal.



¿Cartuchos más baratos?

Hola Yen: tengo una Super Nintendo y varios juegos. **1-**Dime en qué orden te comprarías estos cartuchos y la fecha de lanzamiento de los que aún no han llegado a España: Art of Figthing, Mortal Kombat, Alien, Super Empire Strikes Back, Jaguar XJ220, Battletoads, Puggsy, Jurassic Park.

2- ¿El Silpheed supera al Star Fox? ¿Qué juegos saldrán con el chip FX?

3- Ahora que Nintendo se ha asentado en España: ¿tardarán menos tiempo los cartuchos en llegar y serán más baratos?

4- ¿Qué pasa con el CD de Nintendo? ¿Va a salir o tendremos que esperar a la consola de 32 bits?

David Guzmán Morales (Guipúzcoa)





__1-__ Yo me decantaría primero por el Alien 3, Puggsy, Jurassic Park, Empire Strike Back (Diciembre), Mortal Kombat y Battletoads. La fecha de lanzamiento de los otros dos juegos no está clara.

__2-__ No. El Silpheed trabaja sobre imágenes predibujadas, mientras que el Star Fox crea esas imágenes gracias al chip FX. Los próximos juegos con este chip son: FX Trax y un simulador en 3D del que no se conoce el nombre.

__3-__ La instalación de Nintendo en España nos ofrecerá mayor rapidez. Los precios de los cartuchos van a bajar, pero por la lógica del mercado.

__4-__ Como ya he dicho en otras ocasiones, hay que esperar.



Lo mejor de Mega Drive

Hola Yen! Soy un apasionado lector de vuestra revista al que le gustaría que respondieras algunas dudillas.

1- ¿Puedes decirme los cinco mejores juegos para Mega Drive?

2- ¿Cuáles son los tres mejores juegos de Baloncesto para esta consola?

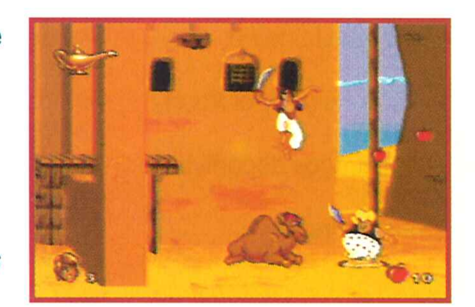
3- ¿En qué supera la Mega Drive a la Super Nintendo?

Mon (Madrid).

__1-__ S.F.II Champion Edition, E.A. Soccer, Flashback, Aladdin y Jungle Strike.

__2-__ Por ahora el mejor es Bulls Vs Lakers, pero espera un poco, pues tendrás en abril un cartucho de konami de 16 megas que promete mucho. Su título, no definitivo, es Hyper Dunk-Basketball.

__3-__ En tener más juegos en el mercado y más periféricos, incluido el CD Rom.



Cuándo, cuándo, cuándo

Hola Yen, tengo una NES, una Game Boy y unas dudillas que me gustaría que me respondieras. Ahí van:

1- ¿Saldrá Bola de Dragón para NES?

2- ¿Cuándo saldrá Darwing Duck para Game Boy?

3- ¿Saldrá Super Parodius para NES?

4- El Super Mario 4 de NES ¿tendrá a Yoshi?

Víctor Manuel Gutiérrez (Cádiz).



__1-__ Se puede decir que para ya mismo, pero si quieres que sea más concreto te diré que YA.

__2-__ Pues no creo que tarde mucho en estar en las tiendas, es posible que durante este mes de diciembre o en enero lo tengas ya en tus manos.

__3-__ Este juego existe para Game Boy (aunque no en España), sin embargo no se ha dicho nada referente a una versión para la 8 bits de Nintendo.

__4-__ Te contestaré con otra pregunta ¿has visto algo de ese juego? Pues yo tampoco.

Genio de la Game Gear

Hola colega, espero que la vida te vaya tan bien como a mí. Soy un adicto a Hobby Consolas, tengo todas las revistas y soy un genio de la Game Gear: **1-** Me gustaría saber qué opinas tú sobre Krusty's fun house. **2-** Dime los juegos de lucha que haya para esta consola. **3-** ¿Cuáles son los mejores de fútbol?

Clemente Silvestre (Barcelona).







__1-__ Juego muy divertido en el que se mezclan las plataformas con la estrategia. Le daría un 80.

__2-__ Mortal Kombat, Street of Rage y Street of Rage 2.

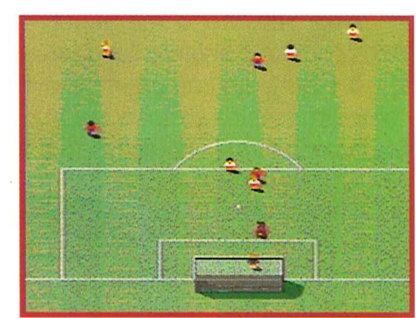
__3-__Ultimate Soccer, Sensible Soccer y Tengen World Cup.

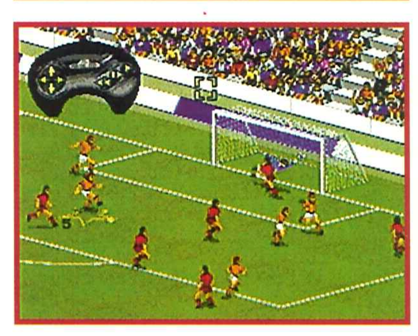


Comprar en América

Hola, ¿qué tal? Soy un mega lector de esta fabulosa revista. Ahí van mis preguntillas: **1-** Si me compro un Mega CD en América ¿será compatible con la Mega Drive y los juegos de aquí? **2-** ¿Qué juegos me aconsejas para Mega Drive, que salgan más o menos para reyes, que no sean el Aladdin, Streer of Rage III, ni street Figther II ni Eternal Champion? **3-** ¿Por qué el mega CD II aquí vale 50.000 billetes y en américa 24.000?

David Solana (Madrid)





__1-__ Lamento decirte que no. Si te traes el CD de USA vas a tener un montón de problemas de compatibilidad, tanto con la televisión, como con la consola y con los juegos.

__2-__ E.A. Soccer, Sensible Soccer, Dune, pero presta mucha atención a tres bombazos para el próximo año: Virtual Racing, Sonic 3 y Jurassic Park de Mega CD.

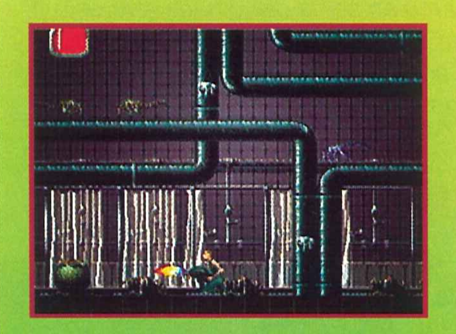
__3-__ El principal problema es el valor del dólar, ten en cuenta que los cartuchos y las consolas se importan.

Fan de Street Fighter

Hola Yen, tío!, quisiera que me contestases a esta preguntas: **1-** Teniendo el Street Figther II, ¿merece la pena comprar el Street Figther II Turbo? **2-** De estos juegos recomiéndame uno que sea muy bueno y que tarde meses en acabármelo: Bubsy, Final Figth, Tiny Tonns y Alien 3? **3-** Lo mismo para Game Boy: Battletoads, Asterix y The Flinstones.

4- ¿Qué es un RPG? **5-** ¿Cuándo saldrá el Street Figther III?

Herman Barril (Barcelona).



__1-__ El S.F. II Turbo es como el normal, con el atractivo añadido de poder manejar a los jefes y algunos nuevos golpes. Si eres un fanático de este juego, cómpralo, pero si no...

__2-__ Para mi gusto, y por lo tanto sin duda, el mejor y más difícil es Alien 3.

__3-__ Como difícil, Battletoads. Los tres tienen una parecida calidad.

__4-__ La palabra completa es Role-Playing Game y su significado, como hábilmente habrás deducido, se refiere a juegos de Rol.

__5-__ Puedo darte una fecha "a ojo" o decirte que eres un impaciente, colega.



Se acabó la sangre

Hola Yen, soy un consolero de cuidado al que le gustaría hacerte unas preguntas también de cuidado: **1-** En el Mortal Kombat de Super Nintendo ¿cómo se consigue el modo sangriento? **2-** ¿Cuántas partes de Dragon Ball existen para super Nintendo? **3-** ¿Existe alguna diferencia entre el Ranma japonés y el pal?

Bruno Pocimo Alarcón (Barcelona).



__1-__ Definitivamente, en el Mortal Kombat de Super Nintendo, NO HAY MODO SANGRIENTO.

__2-__ Hay dos, un cartucho de 8 megas y otro de 16. El de ocho megas es una aventurilla tipo rol de aspecto bastante flojete, el otro ya le conoces. Obviamente no te puedo recomendar un juego de rol en japonés...

__3-__ Del Ranma también hay dos partes en Japón, sin embargo, el juego que vamos a disfrutar en España es una mezcla de ambos.

Jugar por deporte

Hola Yen. Tengo una Super Nintendo y ya he mareado los juegos Super Mario World y Street Figther II. Quisiera que respondieras a estas preguntas que me traen bastante de cabeza:

1- ¿Para cuándo el Fatal Fury 2 y el Art of Figthing para mi consola?

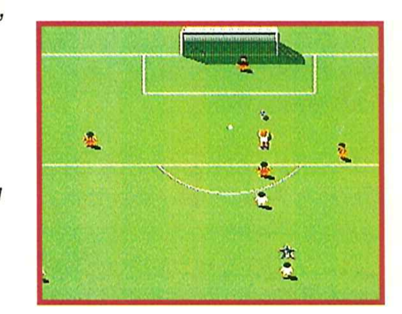
2- Aconsejame algunos juegos deportivos.

3- ¿Y algunos de coches?.

Roger Serrano (Barcelona).

__1-__ Ambos están ya en Japón cosechando éxitos y calculo que llegarán a España hacia mediados del año que viene.

__2-__ Tecmo NBA, Sensible Soccer (el mes que viene), Striker y Super Tennis.



__3-__ Nigell Mansell (marzo del 94), Mario Kart y Top Gear 2.

¡SI LO MIRAS INTENSAMENTE... SENTIRAS VIBRAR LA AFICION!

Tango®

EL SUPERCAMPEON

OFFICIAL FIFA WORLD CUP DESIGN

Con Tango, cualquier lugar es un gran estadio, pídele el máximo, es un balón de primera. **Juega con "Tango" al fútbol de verdad!**

® Trade Mark registered by ADIDAS S.A.R.L. (France)



LOS SUPERBALONES

DISTRIBUIDOR PARA ESPAÑA: EUROJUGUETES, S.L.

SYNTIME

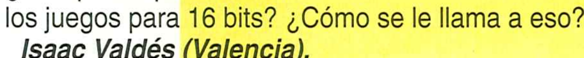


Incómodo parpadeo

¡Qué tal yen!, antes quiero felicitar a todos, desde el director, al de la máquina de imprimir por ser uno tíos tan guays, sobre todo a la Teniente Ripley. Bueno, ya voy con la pregunta, que me come la curiosidad por conocer tu valiosa respuesta.

1- ¿Por qué, por ejemplo en el Mortal Kombat de Master, hay a veces como cuadraditos sin rellenar? ¿Por qué no pasa eso en los juegos para 16 bits? ¿Cómo se le llama a eso?

Isaac Valdés (Valencia).



Primero agradecerte tanto peloteo (la Tte. Ripley se ha puesto contentísima y el director, no te lo voy a contar)

Metidos ya en labor voy a explicarte el problema de esos "cuadraditos sin rellenar". Estos cuadraditos se llaman Sprites. Los sprites están compuestos de pixels y tienen forma rectangular.

Hay veces que un personaje está compuesto por un solo sprite, pero si los personajes son muy grandes (un luchador del Mortal Kombat o un enemigo final) se unen varios sprites para lograr la forma deseada del objeto.

La capacidad de las consolas para manejar sprites es limitada y, por supuesto inferior en una 8 bits que en una 16 bits. Si en un momento determinado hay muchos sprites en pantalla, algunos desaparecen por incapacidad de la máquina para manejarlos. A esto se le llama "Parpadeo".

Juegos para la Super

Tengo una Super NES y una Game Boy y aquí van algunas preguntillas: **1-** ¿Saldrá el Prince of Persia 2 en S.NES? **2-** ¿Qué tal está el Flashback? **3-** ¿Cuáles son los mejores juegos de Rol para Super Nintendo? **4-** ¿Para cuándo el Super Strike Eagle?

Antonio López (La Coruña).

1- *De momento no se ha dicho nada sobre esta posibilidad.*

2- *Es idéntico al de Mega Drive y si ya has oído algo de este juego sabrás lo bueno que es.*

3- *Sin ser exactamente rol, The Legend of Zelda es la mejor aventura que puedes encontrar para tu consola. Lo mismo se puede decir de The Legend of Mystical Ninja, Shadowrun y Holy Sword que vendrá a Europa con el nombre The Secret of Mana. Como rol puro tendrás en breve Migth & Magic.*

4- *No te puedo asegurar que venga a España ya que no hay nadie que distribuya los juegos de consola de Microprose.*

Ruegos y súplicas

Hola, tengo una Super Nintendo y te rogaría, no, te suplicaría que me echases un cable, por favor...

1- ¿Cuál de estos juegos me recomiendas?: S.F. II Turbo, Ranma 1/2, Dragon Ball o Mortal Kombat. **2-** ¿Cuándo sale The Empire Strike Back? **3-** ¿Hay algún cacharro para conectar más de dos mandos? **4-** ¿Cómo se pone el Modo Sangriento el Mortal Kombat de la Super?

Carlos Chaves Rivero (Madrid).

1- *El S.F. II Turbo es para mi gusto el mejor de los tres, sin embargo, es posible que seas un fanático de Goku y te tire mucho Dragon Ball... la elección está en tu mano.*

2- *El juego estará a la venta en enero.*

3- *Se llama Multi-Tap y estará a la venta muy pronto.*

4- *No tiene modo sangriento. No lo vuelvo a repetir.*



Vivan las comparaciones

Hola Yen, soy un gran aficionado al deporte y, en especial, al fútbol. Por cierto, tengo una Super NES.

1- ¿Cuándo saldrá el Sensible Soccer? ¿Es bueno? **2-** ¿Qué tal es el Super Formation Soccer 2? ¿Merece la pena? ¿Es mejor que el primero? **3-** De entre estos tres juegos ¿Cuál es el mejor?: Sensible Soccer, Super Formation Soccer 2 y Super Kick Off. **4-** Me han dicho que el Formation Soccer 2 es igual que el primero ¿es verdad? **5-** ¿Qué otro buen juego de fútbol saldrá pronto para Super Nes? **6-** Son buenos los siguientes juegos: NHLPA Hockey, World league Basketball, Bulls Vs Blazers y Tecmo NBA Basketball.

Shyam R. Melwani (Madrid).

1- *Sale en enero, es un gran juego de fútbol, divertido y muy adictivo.*

2 y 4- *Es básicamente igual que el primero con dos diferencias fundamentales, una de ellas es que pueden jugar cuatro jugadores simultáneos y la otra es un nuevo movimiento que te permite elevar el balón para conectar luego un potente disparo.*

3- *Yo me quedaría sin duda con el Sensible Soccer.*

5- *El Pelé, más o menos hacia marzo, y el E.A. Soccer puede tardar bastante más.*

6- *El mejor de estos que has nombrado es el Tecmo NBA: te dejará alucinado y el peor el Bulls Vs Blazers. Si quieres uno bueno de hockey, hazte con el Brett Hull Hockey en febrero.*





¡Ha llegado tu hora!





Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Rescata a la Princesa!





Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la Gruta!

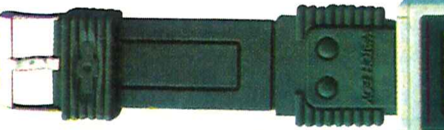




Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación. Instrucciones en castellano y pila.

3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Pon a prueba tu coco!

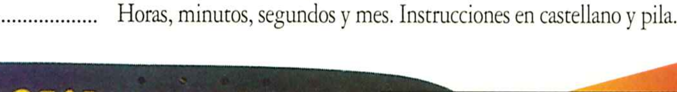




Mes, fecha, día de la semana, horas, minutos, segundos, alarma y cronómetro.

2.500 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Más portátil que nunca!



Horas, minutos, segundos y mes. Instrucciones en castellano y pila.

¡Nuevo en España!

2.000 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Una Game Gear en tu muñeca!

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

(Rellenar con mayúsculas) Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ❑ Reloj Tetris....................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Zelda ....................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Super Mario Bros ..............P.V.P. 3.950 ptas.
- ❑ Reloj Time Gear...........................P.V.P. 2.000 ptas.
- ❑ Reloj Watch Boy ..........................P.V.P. 2.500 ptas.

NOMBRE...APELLIDOS...

DOMICILIO...LOCALIDAD...................................PROVINCIA..........................

CODIGO POSTAL (imprescindible).. TELEFONO...

Forma de pago:

- ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ❑ Contra reembolso
- ❑ Tarjeta de crédito VISA nº

Fecha de caducidad de la tarjeta...

Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y Firma:



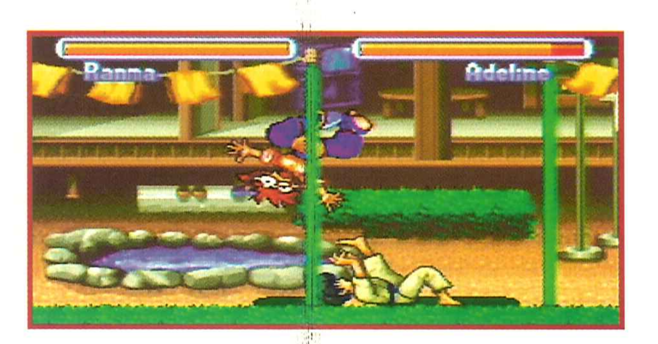


Una de recomendaciones

Hola Yen, espero que estés tan bien como yo después de todas las novedades que han llegado en los últimos meses. Tengo una mega Drive y una Super Nintendo.

1- ¿Qué juego prefieres, E.A. Soccer o Sensible Soccer? **2-** ¿Qué va a pasar con el CD de Nintendo? ¿Se ha pospuesto definitivamente? **3-** ¿Qué juegos me recomiendas para Super Nintendo: Aladdin, Sensible Soccer, S.F II Turbo, Dennis, Pop & twin Bee, Ranma 1/2, Flashback o Gp1?

El Jugón Enmascarado (Guipuzcoa).





Pues siento decirte que no estoy tan bien como tú. No doy a basto con tanto juego, esto es una auténtica locura. Menos mal que es una locura divertida... Bueno, a la espinilla:

***1-** Son los dos mejores juegos de fútbol que han aparecido para consola hasta el momento. El E.A. Soccer es un simulador en el más amplio sentido de la palabra. Encontrarás chilenas, pases de tacón, agresiones... en definitiva, genial.*

El Sensible es más rápido, menos simulador, pero en ciertos aspectos más jugable y divertido. En el Sensible no existen movimientos especiales, pero es muy adictivo.



***2-** No pienso responder si no está presente mi abogado.*

***3-** S.F. II Turbo, Flashback, Aladdin, Ranma 1/2, Pop'n Twin Bee, Sensible Soccer, Gp-1, Dennis.*

¿Cambiar de consola?

Hola Gran Maestro de las Consolas. Tengo una Nintendo y una Game Boy y un montón de preguntas que hacerte.

1- ¿Crees que debo cambiar de consola?.

2- ¿De qué va el Dragon Ball para NES?

3- ¿Qué tal está Jurassic Park?

4- ¿Qué juego me recomendarías entre Jurassic Park, Steel Cage, Dynablastes, Dragon Ball y World Cup?

5- ¿Te comprarías el Asterix para Game Boy?

Guillermo Rodríguez (Vizcaya).



***1-** Hombre, no te voy a decir que tires la tuya (yo también tengo una NES), pero sí te diría que te modernizaras y te hicieras con una 16 bits.*

***2-** Es una aventurilla en la que debes ir resolviendo pequeños problemas hasta conseguir enfrentarte con un enemigo final y así obtener las Bolas de Dragón.*

***3-** Tanto para Nintendo como para game Boy es un juego divertidísimo con múltiples alternativas de juego. Los dos son de idéntico mapeado y desarrollo: yo me decantaría por el de Game Boy.*

***4-** Jurassic Park.*

***5-** Pues sí, sería una gran elección.*

Sobre nuevos lanzamientos

Hola Yen, tengo una Super Nintendo y un montón de preguntitas: **1-** Califícame estos juegos: Star Wars, Star Wing, Super Probotector, Axelay y Tinny Toons. **2-** ¿Cuáles son para ti los cinco mejores juegos de Super Nintendo? **3-** ¿Qué pasa con Final Figth 2, F-Zero II, Tortuga Ninjas V, y Super Castelvania V? **4-** ¿Cuánto tardan los juegos de Big in Japan en llegar a España? **5-** ¿Va a salir el Art of Figthing de Neo Geo para S.N?

Ramón Campa (Madrid).



***1-** Star Wars(92), Star Wing(95), Super Probotector(90), Axelay(92), Tiny Toons(89).*

***2-** Legend of Zelda, S.F.II Turbo, Tecmo NBA, Super Mario, Alien 3.*

***3-** El Final Figth 2, como muy pronto en abril del 94. El resto se están haciendo, pero todavía no se sabe nada de ellos y, menos aún, la fecha de lanzamiento. Lo más que te puedo decir es que el F-Zero va a usar el chip FX.*

***4-** Algunos no llegarán nunca, otros unos años y los menos unos meses.*

***5-** Saldrá, pero no se te ocurra preguntarme cuándo..*



AFTER BURNER II, ALIEN 3, ALTERED BEAST, ARROW FLASH, BATMAN RETURNS, BATTLE SQUADRON, BUCK ROGERS, CALIFORNIA GAMES, CASTLE OF ILLUSION, CHUCK ROCK, CORPORATION, DECAP ATTACK, DESERT STRIKE, EA HOCKEY, F-22 INTERCEPTOR, FANTASIA, GHOULS ´N´ GHOSTS, GOLDEN AXE II, GYNOUG, HELLFIRE, JAMES POND, JAMES POND II, ROBOCOD, JOE MONTANA II, SPORTS TALK FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL, JOHN MADDEN FOOTBALL ´92, LEMMINGS, MIGHT AND MAGIC, MOONWALKER, OLYMPIC GOLD, PHANTASY STAR II, PHANTASY STAR III, PIT FIGHTER, POPULOUS, QUACKSHOT, REVENGE OF SHINOBI, ROAD RASH, SHADOW OF THE BEAST, SHINING IN THE DARKNESS, SONIC THE HEDGEHOG, SONIC THE HEDGEHOG 2, SPIDER-MAN VERSUS THE KING PIN, SPLATTERHOUSE II, STREETS OF RAGE, STREETS OF RAGE II , STRIDER, SUPER MONACO GP, TAZ-MANIA, THE TERMINATOR, THUNDER FORCE IV, TOEJAM & EARL , ... Y TRUCOS PARA 50 JUEGOS MÁS.

GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

¡EXCLUSIVAMENTE PARA MEGAJUGONES!

Ya está aquí el libro más esperado del año: una guía proporcionada por la propia Sega en la que encontrarás los mejores trucos y ayudas para sacarle el máximo partido a tus juegos favoritos.

¡Hazte con ella y no habrá quién te gane!

GUÍA OFICIAL

SEGA

MEGA DRIVE

Trucos y ayudas

▸ Una guía para disfrutar a tope de los mejores juegos de Sega

▸ Cientos de claves para jugar con ventaja

▸ Más de 500 pantallas a todo color

▸ Desvelamos todos los secretos

▸ 50 megajuegos de Sega

OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY

Los títulos más actuales y divertidos para tu Mega Drive.

Los mejores trucos y tácticas para superar los obstáculos más insalvables.



Todas las claves y passswords para llegar a las fases más difíciles.

Con la descripción detallada de todos los movimientos posibles.

- Cientos de trucos y claves para hacerte invencible.
- Ayudas para los 100 mejores juegos para Mega Drive.

Si no encuentras tu ejemplar en el quiosco, ¡¡PÍDENOSLO!!



P.V.P. 1.500 pts.

(I.V.A. y gastos de envío incluidos)

SÍ, MANDADME RÁPIDAMENTE LA GUÍA OFICIAL SEGA MEGADRIVE

Nombre y Apellidos:..

Dirección:..

Localidad:........................... Provincia:.....................

Código Postal:...................Teléfono:........................

❑ Adjunto cheque a Hobby Post por 1.500 ptas.

❑ Envíadmelo contrarreembolso de 1.500 ptas.

❑ Cargar 1.500 ptas. a la tarjeta de crédito.

❑ VISA ❑ AMERICAN EXPRESS

HC Número _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

Fecha de caducidad: ________________

PARA PEDIDOS URGENTES LLAMAD AL TELÉFONO: (91) 654 61 64 ó ENVIAD EL CUPÓN POR FAX AL (91) 654 72 72

Envía este cupón a: Hobby Post C/ Ciruelos, 4 San Sebastian

CONCURSO

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

¡Sparkster se ha escapado!

Con su potente turbopropulsor está recorriendo toda la revista y nos está volviendo locos. ¡¡¡Ayúdanos a encontrarle!!!

A esta zarigüella, -cuando se pone su armadura, su casco y sus gafas-, no hay quien la pare. Sabemos que ha estado recorriendo nuestra revista y que se ha dejado ver en cuatro páginas, pero no hemos conseguido encontrarlas, ¿te apetece ayudarnos a hacerlo?



ENCUÉNTRALE y podrás conseguir un MEGA CD2 con MEGADRIVE y exclusivos regalos de ROCKET KNIGHT: cartuchos, camisetas, riñoneras, pines...

1.- Podrán participar en el sorteo todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS, que envien el cupón (no valen fotocopias) debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas a la siguiente dirección:

HOBBY PRESS,S.A.
HOBBY CONSOLAS
C/ de Los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid)

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO ROCKET KNIGHT ADVENTURES -

2. -. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de Noviembre de 1.993 al 25 de Diciembre de 1.993.

3. -. El sorteo se celebrará ante Notario, en Madrid, el día 3 de Enero de 1.994. y los ganadores se publicarán en el número de Febrero de Hobby Consolas.

4.- De entre todas las cartas recibidas el notario extraerá UNA PRIMERA CARTA que será premiada con un MEGA CD2 y una MEGADRIVE; otras 10 CARTAS más que serán obsequiadas con un cartucho del juego ROCKET KNIGHT ADVENTURES para Megadrive, 20 CARTAS que recibirán una camiseta ROCKET KNIGHT ADVENTURES, 20 CARTAS que serán premiadas con una riñonera de ROCKET KNIGHT ADVENTURES y, por último, 20 CARTAS que recibirán un PIN de ROCKET KNIGHT ADVENTURES. Los premios no serán, en ningún caso, canjeables por dinero.

5. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6. -. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el Notario que dará fe de dicho sorteo.

Concurso Rocket Knight

Recorta y envía este cupón a:
HOBBY PRESS,S.A.
Revista HOBBY CONSOLAS
C/ de Los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes. 28700 (Madrid)

NOMBRE..
APELLIDOS.......................................
....
DOMICILIO.......................................
....
LOCALIDAD.......................................
CP................PROVINCIA.......................
TELÉFONO..

El dibujo de Sparkster, el protagonista de Rocket Knight Adventures, además de en ésta, aparece en las páginas:

Pg. .... Pg. .... Pg. .... Pg. ....

¡NUNCA UNOS NÚMEROS ATRASADOS ESTUVIERON TAN AL DÍA!

Te presentamos la selección más alucinante de trucos y mapas de la historia.

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
A.P.B	Links	13
Addams Family	Game Boy	12, 15
Addams Family	Super Nintendo	16, 18, 20
Addams Family	Game Boy	23
Adventure Island 2	NES	25
Adventures of Lolo	NES	7
Adventures of Lolo 2	NES	2
After Burner	Varios sistemas	1, 4
After Burner	Master System	24, 25
After Burner 2	Mega Drive	1, 2, 9
Airwolf	NES	25
Alex Kid in Miracle World	Master System	24
Alex Kid in Miracle World	Varios sistemas	8
Alien 3	Super Nintendo	26
Alien 3	Master System	26
Alien 3	Varios sistemas	2, 19
Alisia Dragoon	Mega Drive	14
Altered Beast	Varios sistemas	1
Altered Beast	Mega Drive	2
American Gladiators	NES	24
Another World	Super Nintendo	4, 21
Another World	Mega Drive	23
Arnold Palmer Tour Golf	Mega Drive	1, 3, 7, 11, 15
Art of Fifhting	NeoGeo	23
Art of Fighting	TurboGraph	26
Asterix	Varios sistemas	11, 12, 16
Augusta Open Golf	Super Nintendo	22
Axelay	Super Nintendo	2, 19
Aztec Adventure	Varios sistemas	1
Bad Dudes	NES	1, 4, 10, 21
Bart Vs the Space Mutants	NES	7
Bart Vs the Space Mutants	Mega Drive	1, 15
Batman	Game Boy	1
Batman	NES	17
Batman Returns	Super Nintendo	24
Batman Returns	Mega Drive	26
Batman Revenge of the Joker	Mega Drive	23
Battle of Olympus	NES	3
Battle Squadron	Mega Drive	18
Battle Unit Zeoth	Game Boy	25
Battletoads	NES	4, 5, 17, 21, 22, 23
Battletoads	Game Boy	1, 14, 24
Best of the Best	Game Boy	5, 22, 24
Bill and Ted excellent advent.	Game Boy	2, 19
Bionic Commando	NES	14
Black Belt	Varios sistemas	10
Black Belt	Master System	25
Blazing Lazers	TurboGraph	11
Blue Lightning	Links	2
Blue Shadow	NES	16
Bomber Man	TurboGraph	17
Bomber Raid	Varios sistemas	1
Bonanza Brothers	Varios sistemas	3, 8
Boulder Dash	Game Boy	1, 17
Boulder Dash	NES	25
Boxxle	Game Boy	20
Bubble Bobble	NES	1, 5
Bubble Bobble	Varios sistemas	3, 9, 10, 14
Bubble Bobble	Game Boy	3, 6, 18
Budokan	Mega Drive	26
Bugs Bunny	Game Boy	2, 4
Bugs Bunny's Crazy Castle	Game Boy	16
Bulls Vs Lakers and the NBA	Mega Drive	3, 20
Burai Fighter	NES	5
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	2,3,9,20
Burning Force	Mega Drive	9, 12
Buster Douglas Boxing	Mega Drive	9
Captain Planet	NES	13, 21, 23
Captain Skyhawk	NES	3, 11
Carmen Sandiego	Mega Drive	12
Casino Games	Master System	25
Castle of Illusion	Varios sistemas	16
Castlevania	Game Boy	1, 5, 10, 11
Castlevania 2	Game Boy	25
Castlevania 2: Simon's Quest	NES	3, 12
Centurion Defender of Roma	Mega Drive	2, 5
Chakan the Forever Man	Mega Drive	24
Chase H.Q.	Game Boy	4
Chip's Challenge	Links	3, 5, 11
Choplifter	Varios sistemas	1, 17
Choplifter 2	Game Boy	4, 8
Chuck 2: the Son of Chuck	Game Gear	5
Chuck Rock	Game Gear	5, 20, 22
Chuck Rock	Mega Drive	25
Códigos Action Replay	Super Nintendo	25
Códigos Action Replay	Game Boy	25
Columns	Mega Drive	14
Cool World	Super Nintendo	26
Cyberball	Mega Drive	2, 3
Darble Madness	Mega Drive	18
Darius	Super Nintendo	25
Darius 2	Mega Drive	25
Darius Twin	Super Nintendo	2, 18
David Robinson Basketball	Mega Drive	25
David Robinson's Supreme C.	Mega Drive	1, 14
Dead Angle	Varios sistemas	9
Decapattack	Mega Drive	1, 10, 11
Dentro del Laberinto	Varios sistemas	4
Desafio Total	NES	3
Desert Strike	Mega Drive	2, 14, 19, 22
Desert Strike	Super Nintendo	25
Devil's Crush	TurboGraph	10, 13
Dick Tracy	NES	3
Dinablaster	Game Boy	5
Donald -Lucky Dime Caper	Game Gear	4, 21
Double Dragon	Varios sistemas	1
Double Dragon 2	NES	1, 3
Dragon Ball Z 16 MG	Super Nintendo	26
Dragon Crystal	Game Gear	5, 25
Dragon Spirit	TurboGraph	16
Dragon's Lair	Super Nintendo	17
Duck Hunt	NES	8
Duck Tales	NES	1, 5
Dynamite Dux	Master System	25
Ea Hockey	Mega Drive	2, 4, 6, 18
Ecco the Dolphin	Mega Drive	4, 21, 24

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Electrocop	Links	1, 13
Enduro Racer	Varios sistemas	1
Eswat	Mega Drive	25
Evander Holyfield's Real Deal	Mega Drive	2, 19
Exhaust Heat	Super Nintendo	5, 20, 22
F-1 Race	Game Boy	12
F-Zero	Super Nintendo	14
F1 Exhaust Heat	Super Nintendo	23
Factory Panic	Game Gear	12, 25
Fantasia	Mega Drive	4, 15
Fatal Fury	Mega Drive	4, 5, 21, 22, 26
Fatal Fury	NeoGeo	23
Faxanadu	NES	25
Final Fight	Super Nintendo	17
Flash Back	Mega Drive	5, 22, 23, 26
Flinstones,the	Varios sistemas	13
Forgotten Worlds	Mega Drive	1
Fortress of Fear	Game Boy	11, 7
Gain Ground	Varios sistemas	1
Gain Ground	Master System	5, 22, 23
Gain Ground	Mega Drive	13
Galaxy Force	Varios sistemas	2, 19
Gargoyle's Quest	Game Boy	1, 4, 6, 7, 12
Gates of Zendocon	Links	4, 9
Gauntlet	Links	3
Gauntlet	Varios sistemas	4
Gauntlet	NES	18
Gauntlet 2	NES	1, 11
Gauntlet 2	Game Boy	18
Ghost'n Goblins	NES	1, 17
Ghostbusters	Mega Drive	1
Ghostbusters	Varios sistemas	6, 7
Ghostbusters	Master System	25
Ghouls'n Ghosts	Mega Drive	1, 8
Ghouls'n Ghosts	Varios sistemas	14
Global Gladiators	Mega Drive	26
Goal	NES	2
Godzilla	Game Boy	15, 17
Godzilla	NES	25
Golden Axe	Varios sistemas	1, 18
Golden Axe	Mega Drive	3,4,6
Golden Axe 2	Mega Drive	9, 12, 16
Golden Axe 3	Mega Drive	5
Golden Space	Mega Drive	2
Golf	Game Boy	3
Goonies 2	NES	2, 15, 18
Gp Monaco	Mega Drive	1
Gradius	Super Nintendo	2, 19
Gradius 3	Super Nintendo	3, 20,
Gremlins 2	NES	1, 3, 14
Guerrilla War	NES	11
Gynoug	Mega Drive	3, 10, 17
Hang-On	Varios sistemas	6
Hard Driving	Links	8
Hellfire	Mega Drive	13
Herzog Zwei	Mega Drive	12
Hook	Game Boy	2, 19, 25
Hook	NES	4, 21
Hunt for Red October	Game Boy	6, 11
Ikari Warriors	NES	2, 4
Impossamole	TurboGraph	2, 19
Indiana Jones	Varios sistemas	2, 19
Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	26
Inmortal,The	Mega Drive	3, 20
Ironsword	NES	8
Ironsword:Wizard & Warriors 2	NES	4, 6
Isolated Warrior	NES	4
J.j and Jeff	TurboGraph	16
Jackie Chan´s Action Kung Fu	NES	1, 10, 17
James Bond Jr.	Super Nintendo	25
James Bond-The Duel	Master System	26
James Pond	Mega Drive	3
John Madden Am. Football	Mega Drive	3, 11
Kenseiden	Varios sistemas	8, 11
Kickle Cubicle	NES	1, 7, 12
Kid Chamaleon	Mega Drive	5, 22
Kirby's Dream Land	Game Boy	2, 18, 19
Klax	Game Gear	4, 21
Klax	Mega Drive	12
Krusty's Fun House	Game Gear	24
Krusty's Super Fun House	Super Nintendo	4, 21
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	25
Last Battle	Mega Drive	4
Legend of Zelda,The	NES	16
Lemmings	Master System	23
Lemmings	NES	24
Lemmings	Game Gear	26
LHX Attack Chopper	Mega Drive	25
Little Nemo: Dream Master	NES	10, 18
Lock'n Chase	Super Nintendo	24
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	19
Low G Man	NES	1, 12,15
Mario is Missing	Super Nintendo	26
Marvel Land	Mega Drive	15
Master of Darkness	Varios sistemas	20
Megalomania	Mega Drive	23
Megaman	Game Boy	3, 9
Megaman 2	NES	2, 3, 9, 19
Megaman 2	Game Boy	15, 25
Megaman 3	NES	1, 14, 17
Megaman 4	NES	5, 22
Megaman: la venganza Dr.Willy	Game Boy	8, 10
Mercenary Force	Game Boy	3, 20
Mercs	Mega Drive	25
Metroid	NES	4, 6, 15
Mickey Mouse	Game Gear	3
Mickey Mouse	Game Boy	15
Mickey Mouse Castle of Illu...	Mega Drive	1
Mickey Mousecapade	NES	4
Micromachines	Mega Drive	5
Might & Magic	Mega Drive	5
Mike Tyson's Punch Out	NES	5, 22
Mission Impossible	NES	1, 13
Moonwalker	Mega Drive	1, 8, 16
Mortal Kombat	Master System	26
Ms. Pac-Man	Links	2

TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Muhammad Ali's Boxing	Mega Drive	4, 21
My Hero	Varios sistemas	3
Némesis	Game Boy	3, 8, 9
Némesis 2	Game Boy	14
Ninja Gaiden	Game Gear	1, 11,24
Ninja Gaiden	Varios sistemas	18
Ninja Spirit	TurboGraph	13
Nintendo World Cup	Game Boy	17, 23
Out Run	Varios sistemas	2, 19
Out Run	Game Gear	6, 10, 23
Out Run	Mega Drive	7, 8
P.O.W.	NES	12
Pacmania	Varios sistemas	2, 4, 7, 18, 21
Pacmania	Master System	23
Panza Kick Boxing	TurboGraph	17
PaperBoy 2	Super Nintendo	18
Parodius	Super Nintendo	2, 19
Pc Kid 2 Bonk's Revenge	TurboGraph	9
Pengo	Game Gear	9
Phellos	Mega Drive	16
Pilotwings	Varios sistemas	3, 20
Pin-Bot	NES	7
Pinball Devil's Crush	TurboGraph	7
Pipe Dream	Game Boy	1, 7
Pit Fighter	Mega Drive	14, 1
Populous	Mega Drive	3, 20
Populous	Varios sistemas	5, 6, 7
Potpourri de Trucos	Varios sistemas	2
Power Blade	NES	8
Power Striker	Varios sistemas	3, 20
Predator 2	Mega Drive	1, 4, 15, 21
Predator 2	Master System	23
Prince of Persia	Game Gear	2, 18, 23
Prince of Persia	Super Nintendo	2, 19, 23
Prince of Persia	Game Boy	4, 21, 22
Pro-Wrestling	Master System	5, 22
Probotector	NES	1
Probotector	Game Boy	2, 19
Psichosis	TurboGraph	20
Psychic World	Game Gear	3, 8, 11, 18
Punch-Out	NES	3, 4
Put & Putter	Game Gear	9, 25
Quackshot	Mega Drive	7
R-Type	Game Boy	1, 14
R-Type	Varios sistemas	2, 9
Rad Racer	NES	1, 24
Rainbow Islands	NES	8, 15
Rastan	Varios sistemas	1
Rastan	Game Gear	26
Regreso al Futuro 2	Varios sistemas	10
Regreso al Futuro 2	Master System	24
Revenge of Shinobi,The	Mega Drive	1
Risky Woods	Mega Drive	4, 21
Rival Turf	Super Nintendo	17
Road Avenger	Mega CD	26
Road Rash	Mega Drive	7, 15
Robocod	Mega Drive	8
Robocod:James Pond 2	Mega Drive	10
Robocop	NES	2, 3, 5, 6, 9, 19
Robocop 2	Game Boy	8, 22, 23, 26
Roger Rabbit	Game Boy	21
Rolling Thunder	Master System	24
Rolling Thunder 2	Mega Drive	17
Salamander	NES	9
Salomon's Club	Game Boy	5, 22
Scramble Spirits	Varios sistemas	8
Scrapyard Dog	Links	8
Shadow Dancer	Mega Drive	1
Shadow of the Beast	Varios sistemas	1, 15, 17
Shadow Warriors	Game Boy	4, 17, 21
Shinobi	Varios sistemas	1, 17
Shinobi	Game Gear	4, 6, 7
Shinobi 2	Game Gear	2, 19
Sim City	Super Nintendo	1, 17
Simpsons,The	NES	10, 9
Skweek	Game Gear	24
Slider	Game Gear	12, 25
Slime World	Links	10, 18
Smash T.V.	Super Nintendo	13, 17
Snake Rattle 'N' Roll'	NES	7
Snow Bros Jr.	Game Boy	14, 23
Snow Brothers	NES	26
Soccer Brawl	NeoGeo	19, 2
Sol Feace	Mega CD	26
Sol-Feace	Mega Drive	24
Solar Jetman	NES	1, 6, 7
Solomon's Key	NES	1
Sonic	Game Gear	1, 13, 15
Sonic	Mega Drive	2, 3, 8, 10, 6, 11
Sonic	Varios sistemas	5, 10, 16
Sonic 2	Game Gear	2, 19
Sonic 2	Mega Drive	17, 19
Sonic 2	Varios sistemas	20
Sonic Blastman	Super Nintendo	4, 21, 23
Space Harrier	Varios sistemas	2, 9, 10
Space Harrier	Game Gear	7
Space Harrier	TurboGraph	12
Spiderman	NES	4
Spiderman	Varios sistemas	5
Splatterhouse	TurboGraph	10
Splatterhouse 2	Mega Drive	5, 22, 25
Splatterhouse 3	Mega Drive	24
Spy Vs Spy	Master System	22
Star Wars	NES	1, 14
Street Fighter 2	Super Nintendo	2, 16, 18, 19
Street Fighter II Turbo	Super Nintendo	26
Street Gangs	NES	16
Street of Rage	Mega Drive	15, 18
Street of Rage	Master System	26
Street of Rage 2	Mega Drive	2, 3, 19, 20, 21, 23
Strider	Varios sistemas	6
Super Castelvania 4	Super Nintendo	3, 20
Super Ghost'n Ghouls	Super Nintendo	1, 14
Super Hang-On	Mega Drive	2

Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al telf: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.



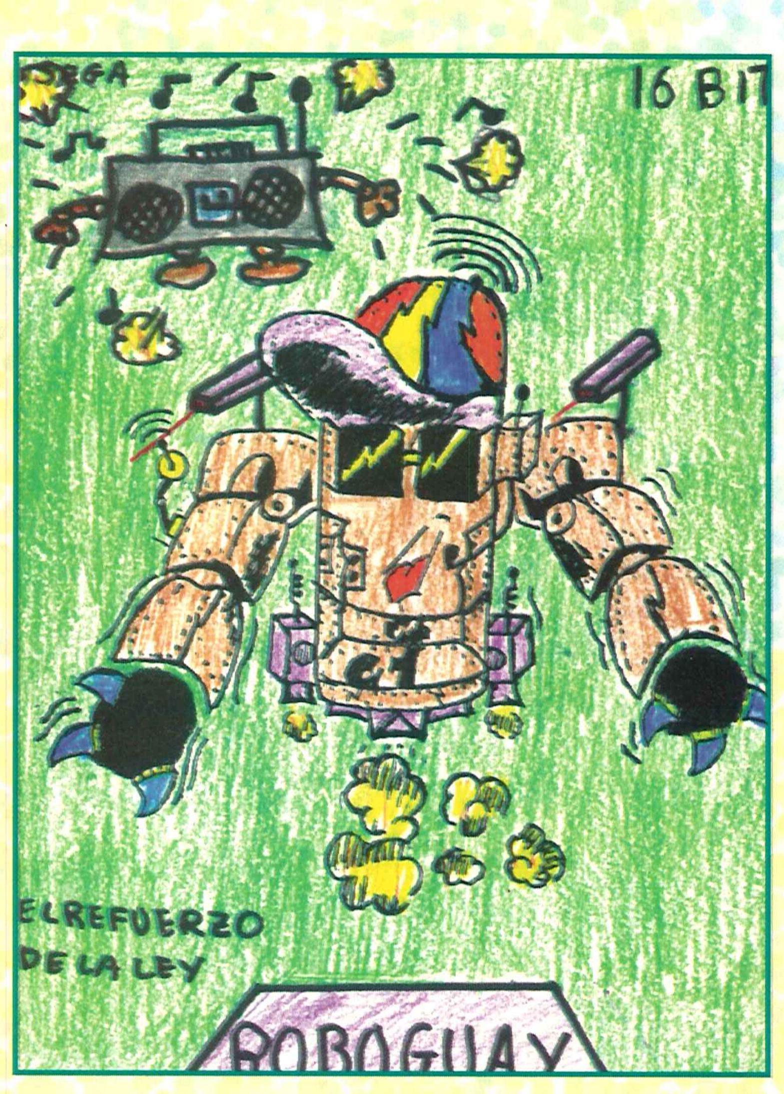
TRUCOS DE JUEGOS	CONSOLA	REVISTA Nº
Super Hunchback	Game Boy	2, 18
Super League	Mega Drive	6
Super Mario 3	NES	9, 11, 12, 13, 15
Super Mario Bros	NES	3, 6, 10
Super Mario Kart	Super Nintendo	2, 19, 21
Super Mario Land	Game Boy	5, 7, 9, 10, 16
Super Mario Land 2	Game Boy	2, 4, 19, 21
Super Mario World	Super Nintendo	13, 15, 16, 17
Super Monaco GP	Mega Drive	5, 7
Super Monaco GP 2	Game Gear	5, 17, 22
Super Off Road	Super Nintendo	24
Super Probotector	Super Nintendo	15, 24
Super R-Type	Super Nintendo	1, 11, 13
Super Soccer	Super Nintendo	1, 15
Super Spy Hunter	NES	14
Super Star Wars	Super Nintendo	22
Super Strike Eagle	Super Nintendo	24, 26
T.M.N.T	Game Boy	1
Taz-Mania	Mega Drive	14, 1
Taz-Mania	Master System	26
Team Usa Basketball	Mega Drive	16
Tennis	Game Boy	1, 2, 13, 19, 10
Tennis Ace	Varios sistemas	2, 4
Terminator	Varios sistemas	4, 21
Terminator 2	Game Boy	1, 3, 8, 1
Tetris	Game Boy	3
Thunder Force 2	Mega Drive	2
Thunder Force 3	Mega Drive	1, 6, 12
Thunder Force 4	Mega Drive	1, 2,17,18,19,
Tiger Heli	NES	4, 6
Tiger Road	TurboGraph	3, 10
Tiny Toon	Game Boy	3, 20
Tiny Toon	Super Nintendo	23, 24
Tom & Jerry	NES	4, 21
Top Gear	Super Nintendo	24
Top Rank Tennis	Game Boy	5
Tortugas Ninja	Game Boy	1, 7, 12, 13
Tortugas Ninja	NES	4
Tortugas Ninja 2	NES	20
Tortugas Ninja 4	Super Nintendo	17
Totally Rad	NES	3, 20
Track & Field 2	NES	3
Transbot	Varios sistemas	3
Truxton	Mega Drive	1, 17
Turrican	Game Boy	3, 16, 20, 23
Turrican	Mega Drive	7, 9
Turtles 2	NES	23
Turtles 4	Super Nintendo	23
Uforia	NES	5, 22
Vigilante	Varios sistemas	8, 11
Viking Child	Links	7
W.W.F	NES	13
Where is Carmen Sandiego?	Mega Drive	17
Who Frammed Roger Rabbit?	Game Boy	14
Wimbledon	Varios sistemas	3, 20
Wimbledon Tennis	Game Gear	4, 16, 21
Wolfchild	Master System	5
Wonder Boy	Game Gear	3, 5, 10, 22
Wonder Boy 3	Varios sistemas	3, 4, 6, 21
Wonder Boy 3	Game Gear	20
Wonder Boy:The Dragon's Trap	Varios sistemas	15
Wonder Dog	Mega Drive	20
World Cup	Game Boy	3, 4, 12, 21
World Cup	NES	5, 9
World Heroes 2	NeoGeo	23
World Wrestling	NES	3, 8
Wwf Superstars	Game Boy	6
Zaxxon 3-D	Varios sistemas	12





La Mascota del Mes

Roboguay es el nuevo-futuro servidor de la ley. Su marcha desenfrenada y sus continuas meteduras de pata le recomiendan como la Mascota del Mes que nunca debe ser llevada al videojuego. Robocop lo agradecerá y tú, sufrido jugador, te quitarás un estorbo de encima. **Manuel Morillo Ibáñez (Sevilla).**



LOS BOMBERMAN VISITAN EL PARLAMENTO INGLÉS



Ante el espanto de los "Bobbies" y de la Guardia Real Británica, estos explosivos personajes camparon a sus anchas por los puntos neurálgicos de Londres, sin soltar su peligrosa carga de bombas. Cuando intentaron entrar en el Parlamento, fueron detenidos como terroristas, e hizo falta el poder de convicción de la Reina Isabel (forofa nº1 de los Bomberman) para conseguir que estos simpáticos personajes completaran su ruta turística.

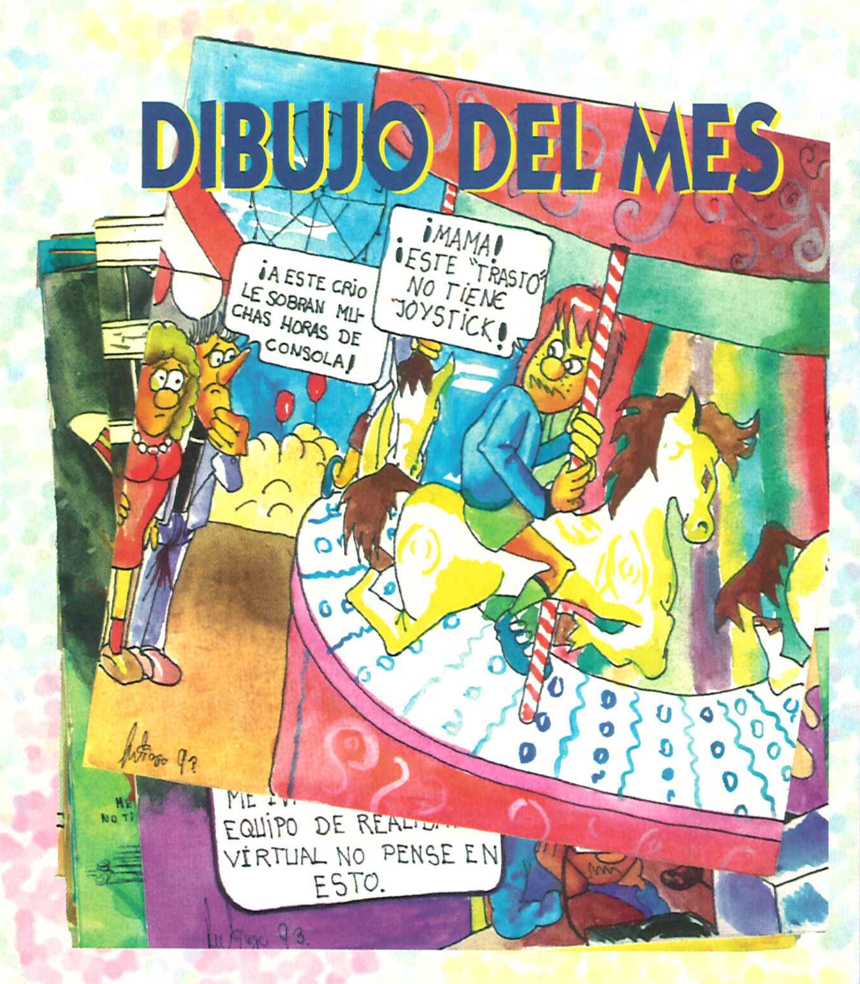
LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
S. NINTENDO	Paper Boy 2	G.Foreman	PGA Tour Golf
NINTENDO	Godzilla	Paper Boy 2	Total Recall...
GAME BOY	Paper Boy 2	Darkman	Popeye 2
MEGA DRIVE	Strider 2	Home Alone	James Bond
M. SYSTEM	W. Tennis	California G	T. Golf.
GAME GEAR	Putt & Putter	Ariel	Tale Spin

Colaboradores

Jorge Augusto Castelo (Portugal).
David López Moreno (Madrid).
Seps y Ginkgo (Avila).
Alberto Amado Pérez (Sevilla).

DIBUJO DEL MES



Nuestro amigo **Santiago Cobo Roldán (Cantabria)** nos ha enviado una colección de chistes a cuál más divertido. Ante semejante derroche de imaginación, hemos decidido otogarle el galardón de mejor dibujante del mes. Dosifícate, Santiago.



PROTAGONISTA TÚ

Geno Oubiña (Vigo) ha pasado de ser el aficionado número 1 del Celta a jugador de la selección absoluta y crack indiscutible del Super Kick Off. Los hay con suerte... aunque todo haya sido por obra y gracia del simpático equipo de Hobby Consolas. Y es que no hace falta que lo digáis, somos encantadores...

EL SENSOR

MOLA

- Que podamos jugar a Mario 3 en Super Nintendo.
- Jurassic Park.
- Que vuelva la fiebre del Street Figther II.
- La multitud de versiones de Mortal Kombat.
- Aladdin de Mega Drive.
- La enorme cantidad de juegos, para todas las consolas, que nos esperan estas Navidades.
- Los vídeos que regaláis.
- Que se hayan decidido a traer a España Bola de Dragón Z.
- La avalancha de proyectos de 32 y 64 bits.
- Que ya empiece a bajar el precio del Mega CD (¡Aleluya!).
- Poder alquilar juegos.
- Las últimas súper-novedades pra Mega Drive.

NI FU NI FA-

- El Príncipe de Persia de Mega CD.
- El James Pond de Super Nintendo.
- El Mortal Kombat de Game Boy.
- Algunos juegos de Mega CD: parecen de Mega Drive.

NO MOLA

- Que haya juegos japoneses y americanos que no lleguen nunca a España.
- El retraso de Starwing.
- Que las compañías se empeñen en terminar los juegos lo antes posible, sin preocuparse de hacerlos mejor.
- El precio de los juegos de más de 16 megas.
- Que nos hayan engañado con el precio del Mega CD.
- Las mediocres conversiones de algunas recreativas.
- Que la serie de Sonic no respete a los personajes originales.
- Que los programadores se empeñen el colarnos juegos que podrían ser de 8 bits en Mega Drive.
- Tener una sola consola y, encima, con pocos juegos.
- Que haya gente que no conozca Hobby Consolas.

Han colaborado en este Sensor:

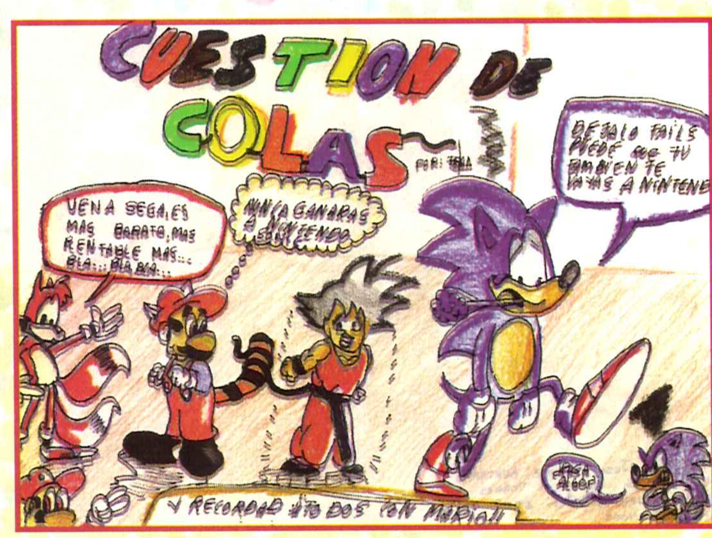
- The Terror From Outer Space (Madrid).
- Alejandro García Rodríguez (Granada).
- Iván Rodríguez Suárez (Madrid).
- Abraham Espinosa (Barcelona).
- Enrique Tromp Maseda (Madrid).
- Luisa López García (Málaga).

¡Qué LOCURA!

Gabriel Paredes López (Barcelona) está dispuesto a convertirse en el asesor de imagen de Vega, aunque no le haga mucha falta.

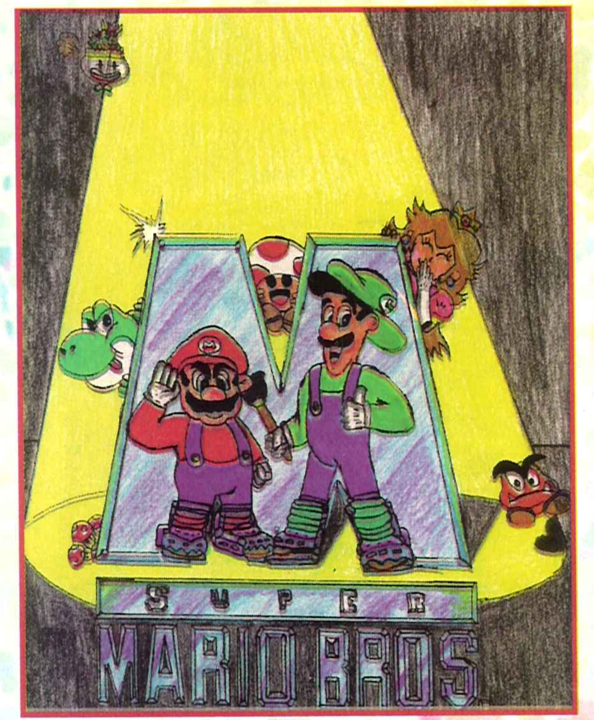


Estábamos equivocados con eso de la "guerra" de consolas. **Fco José Muñoz** (Málaga) ha descubierto que todo es cuestión de "colas".

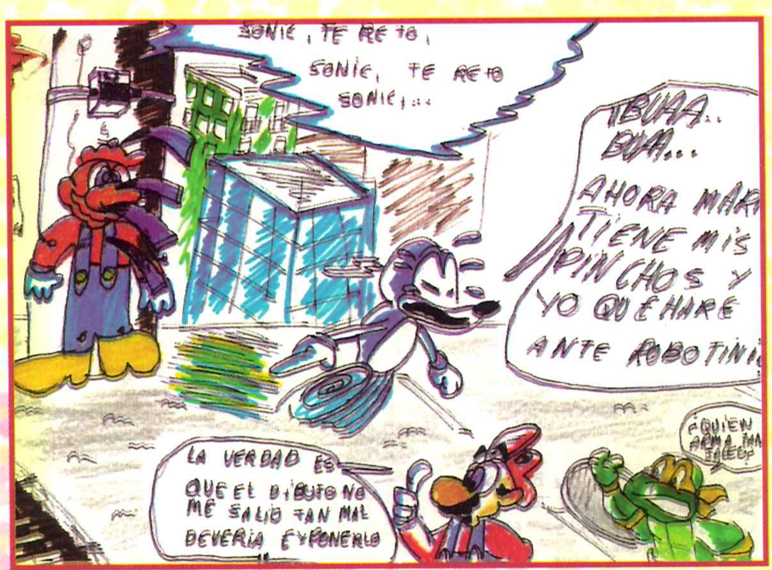




Xabier Bazán (Guipúzcoa) ha podido aclararnos con esta imagen porqué Bubsy es el gato sin cola.



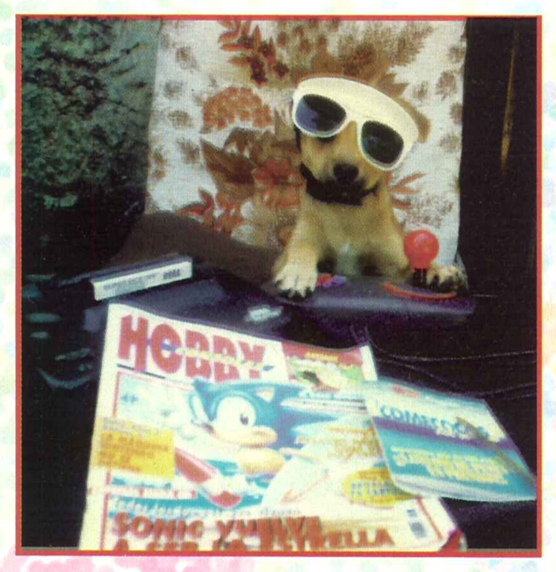
Aquí tenéis, de verdad, a los héroes de la película Super Mario Bross, por gentileza de **Davis González Briones** (Barna).



La maldad de algunos no conoce límites. ¡Mira que no ser capaz de impedir que Sonic se dejara los pinchos ensartados en la pared!

Hay veces que los niños pueden meter a sus padres en unos follones... **Roberto González** (Vizcaya).





Esta dulce perrita llamada Chun-Li tiene todo lo que se necesita para pasárselo en grande: una consola y la mejor revista del mercado. **Pablo Rodríguez Novo** (Pontevedra)



El canal pirata de Sega amenaza con dejar desiertas la tierras de Mario World a base de usar "la ley del más fuerte". Al menos eso opina **Alex Ladrón Arana** (Navarra).



Lo mismo le ocurrió a Picasso, a Dalí y a **Raúl Andrés Abascal** (Vizcaya), responsable de este dibujito.



Asterix no parece muy dispuesto a probar las pociones del druida. ¿Por qué será...? **Alejandro García Rodríguez** (Granada).



Los hay que no saben soportar con deportividad la derrota... por justa que ésta sea. **Agustín Puente Lozano** (Madrid).



Un verdadero monstruo... y no hay nada más que añadir. **Marta Pérez Zaballos** (Madrid).

ATENCIÓN. AVISO IMPORTANTE PARA EL USUARIO DE ORDENADORES Y/O CONSOLAS: ESTA ES LA TUYA

¿Problemas?
¿Contratiempos?
¿Enemigos aparentemente invencibles?
¿Dificultades con tus juegos favoritos?
¿Necesitas que alguien te eche una mano.

Un consejo experimentado que te ayude a decidirte por el camino correcto, a elegir el mejor programa para tu ordenador o consola, a superar ese nivel que se te resiste, a encontrar los mejores trucos y cargadores para tus juegos favoritos, a seleccionar el hardware que más te conviene...

Algo que sólo te puede proporcionar la revista de videojuegos más grande del mundo. Algo que sólo te puede dar Micromanía.

NO LO DUDES, ÉSTA ES LA TUYA



SÓLO PARA ADICTOS

Concurso

SUPER MARIO BROS.

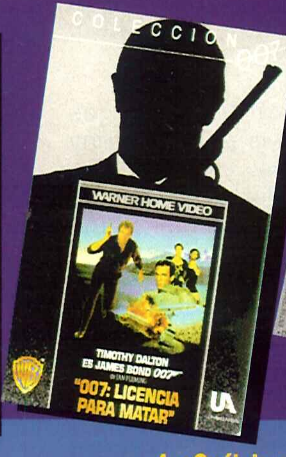


Un lote de 5 super vídeos está esperando a 10 afortunados ganadores.
Sólo tienes que responder a unas preguntas sobre la película SUPER MARIO BROS.
!Vamos, que te lo hemos puesto fácil!











en la película Super Mario Bros...

1. ¿Qué animales vuelven a la tierra después de miles de años?
A. Los dinosaurios
B. Los vampiros
C. Las pulgas carnívoras.

2. Deciden volver porque ....
A. Necesitan investigar el proceso de síntesis del Ácido Ribonucleico.
B. Quieren ver la actuación de U2.
C. En su planeta se ha agotado el agua.

3. ¿Quiénes son los superhéroes encargados de pararles?
A. Mario y Kirby.
B. Mario y Luigi.
C. Mario y su hermano Mario Bros.

4. ¿Cuál de estos personajes interpreta el actor Dennis Hopper?
A. El Rey Lagarto.
B. Una bola de fuego mortal.
C. Una terrible Goomba de dos metros y medio.

5. ¿Quién interpreta a Mario?
A. Arnold Schwarzenegger.
B. Bob Hoskins.
C. Tom Cruise.

Bases del concurso

1º Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista HOBBY CONSOLAS , que:
a) Envíen el Cupón de Respuestas debidamente cumplimentado, con las respuestas correctas a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS,S.A.
HOBBY CONSOLAS
Apdo. Correos 400
28100 Alcobendas. Madrid
b) Indicando en una esquina del sobre:
CONCURSO VIDEO SUPER MARIO BROS

2º. Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 25 de Noviembre de 1.993 al 1 de Enero de 1.994.

3º. El sorteo se celebrará ante notario en Madrid, el día 3 de Enero de 1.994.

4º. De entre todas las cartas acertadas el notario extraerá diez cartas que serán las premiadas con una colección de 5 vídeos VHS de Warner Home Video cada uno: Super Mario Bros.; 007 Licencia para matar; Batman Vuelve; Superman II; y Bitelchus. El premio no será en ningún caso canjeable por dinero.

5º. El ámbito territorial de esta promoción es nacional.

6º. Los resultados de este sorteo se publicarán en las páginas de la revista.

7º. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

8º. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores y el Notario que dará fe de dicho sorteo.

CUPÓN DE RESPUESTAS

Nombre.....................................
Apellidos.....................................
Dirección.....................................
Localidad.....................................
Provincia.....................................
C.P..................Telf..................

Y tú dices que la solución es:

1. A❑ B❑ C❑
2. A❑ B❑ C❑
3. A❑ B❑ C❑
4. A❑ B❑ C❑
5. A❑ B❑ C❑



La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO «Sonic» de Mega Drive con Atari 2600, con 60 juegos, un cartucho y dos joystick Zero-Zero, por: «Mónaco GP», «Mortal Kombat» o «Side Pocket». Preguntar por Alberto. TF: 983-261111.

CAMBIO Game Boy por Mega Drive, y también si se quiere adjunto juegos de la Master System II y órgano electrónico. A ser posible de Barcelona. Preguntar por Jose María. TF: 93-3478433.

CAMBIO consola NASA compatible con Nintendo, con seis juegos y 2 mandos Turbo, por Super Nintendo con «Street Fighter II» más uno o dos mandos. Si no puede ser ese juego, cualquier otro. ¡¡¡URGENTE!!! Preguntar por Víctor. TF: 911-429576.

CAMBIO por otros cartuchos los juegos: «Shinobi II», «Wonder Boy in the Dragon's Trap» y «Putt & Putter» para Game Gear. Llamar a Javier al Teléfono: 93-2153351. Sólo Barcelona.

CAMBIO Super Nintendo con «Street Fighter II» y «Super Mario World» por Mega Drive, lote de acción a ser posible. Preguntar por Alfonso. TF:91-6190004.

CAMBIO videoconsola Mega Drive nueva con cuatro juegos, por la Super Nintendo y «Dragon Ball Z» que esté en las mismas condiciones. Preguntar por Juan. Teléfono:96-3488217.

CAMBIO juegos de Master System II y Mega Drive por juegos de la Game Gear. Sólo Vigo. Preguntar por Pedro. TF:986-353497.

CAMBIO juegos de Game Boy: «Star Trek» y «Double Dragon II» por «Asterix» de la misma consola. Llamar al TF:974-472997. Preguntar por Marc. ¡¡¡NUEVOS!!!

CAMBIO los juegos de Mega Drive: «Tiny Toon» y «Mystic Defender» por otros como «Thunder Force VI», «Tortugas Ninja», «Sonic II» y «Sunset Riders». Preguntar por Gorka. Sólo Bilbao.TF:94-4449580.

CAMBIO «Street Fighter 2» sin caja y con instrucciones por «Legend of Zelda», con mapa e instrucciones. Preguntar por Gorka. TF:945-891880.

VENTAS

VENDO juegos para Mega Drive: «Sonic» (4.000 pesetas), «Sonic 2», «World of Illusion», «Castle of Illusion», «Taz-Mania», «Chuck Rock» y «Cool Spot» a 5.000 pesetas cada uno. Todos en perfecto estado. Sólo Bilbao y periferia. Llamar al TF:94-4417603. Preguntar por Elena.

¡¡¡ATENCIÓN!!! vendo «Street Fighter 2» para consola Nasa o compatibles, por 6.000 pesetas. TF: 958-552253. Preguntar por Fernando.

VENDO dos cartuchos de Nintendo: «Castelian» y «Flipull», por sólo 3.900 pesetas. Llamar al TF:953-503979. Preguntar por Alberto.

VENDO estos juegos para Super Nintendo: «The Magical Quest», «Tiny Toon», «Pilotwings» y «Street Fighter 2» (Americano). 4.000 pesetas cada uno. Sólo Pamplona. Preguntar por Oscar. TF:948-268537.

VENDO consola Nintendo 8 bits con dos mandos, pistola y los juegos: «Super Mario Bros 1 y 3», «Rad Racer», «Ghosts'n Goblins», «Wrath of the Black Manta» y «Dunt Hunt». Todo por 25.000 pesetas. Preguntar por Manuel.TF:91-6970482.

VENDO los cartuchos de Game Gear: «Sonic 2», «Spiderman», «Joe Montana», «Ax Battler» y «Clutch Hitter», a 3.000 pesetas cada uno. Llamar al TF:91-4678131. Preguntar por Alberto.

VENDO el «Final Fight», «Super Soccer», «Super Probotector» y «Super Tennis», por unas 4.000 pesetas cada uno. Están en perfecto estado. Llamar por las tardes. Preguntar por Víctor. TF:93-3140663.

VENDO juegos de Super Nintendo: «F-1 Exhaust Heat» (por 9.000 pesetas), y «Adventure Island» (por 7.000 pesetas). Date prisa y llámame al TF:93-3531008. Preguntar por Joan.

VENDO Game Boy con 5 juegos nuevos, adaptador para 4, porta Game Boy, Light Boy y todo en sus cajas e instrucciones. Precio a convenir. Preguntar por Dani. Teléfono:93-3503062.

VENDO Game Boy con los juegos «Castlevania», «Tetris» y «Super HunchBack». Todo nuevo por sólo 6.500 pesetas. Llamar al Tf: 91-8452216. Preguntar por Iván.

VARIOS

VENDO «Street Fighter II» de Super Nintendo o cambio por «Top Gear Striker», «Super Mario Kart», «Castlevania 4» u otro buen juego de Super Nintendo. El precio es de 6.500 pesetas. Preguntar por Mario. TF:93-3379965.

VENDO juegos de Nintendo 8 bits a 3.000 ó 3.500 pesetas cada uno. También cambio Nintendo Scope con 6 juegos por cualquier otro de Super. Llamar al teléfono 93-3019534 o al 93-2322477. Preguntar por Juan.

VENDO Master System II con dos mandos y dos juegos. Muy barata. También compro Mega Drive. Preguntar por Alfonso. Teléfono: 947-240944.

TENGO 20 años y desearía cartearme con gente que tenga una Master System II o una Nintendo, para intercambiar trucos y hablar de juegos. Preguntar por Meritxell.TF:977-235593.

¡¡¡GANGA!!! cambio o vendo «World Cup», «Columns» y «Super Mang On», de Mega Drive por «Flashback» o «Fatal Fury». También lo vendo. Precio a convenir. Preguntar por Juanpa.TF:958-550099.

VENDO Nintendo con tres juegos: «Mario Bros», «Lolo 3» y «Black Manta», con dos mandos, uno de ellos Turbo Touch-360. Todo esto por 15.000 pesetas o cambio por Mega Drive con 2 pad. Preguntar por Pedro.TF:96-3639061.

¡¡¡ATENCIÓN!!! vendo juegos de Mega Drive y Game Gear a 2.000 pesetas y mandos de Mega Drive a mitad de precio. Si eres de Jaén, también te lo cambio por juegos. Preguntar por Jesús. TF:953-251411.

VENDO Master System II con siete juegos buenos. Precio 30.000 pesetas. También la cambio por Mega Drive o Super Nintendo con algún juego. Urge cambio o venta. Preguntar por Raúl. TF:91-181975.

VENDO O CAMBIO consola Mega Drive con control pad, por Super Nintendo. También vendo juegos aparte. Precio

La Gran Ocasión

interesantísimo. Preguntar por Fernando.TF:91-5340569. Llamar de 6:00 a 9:00 horas.

VENDO Nintendo con dos mandos y dos juegos: «Tetris» y «Mario Bros 3» por 18.000 pesetas. Cambio por Game Boy con «Asterix», «Megaman 2» y adaptador a la red. Preguntar por Iván. TF:91-3611966. Llamar por las tardes.

COMPRAS

¡¡¡NOTICIÓN!!! compro Neo Geo más cinco juegos, a ser posible los siguientes: «Art of Fighting», «Fatal Fury II», «Sengoku II», «World Heroes» y «Three Count Bout». Por 12.250 pesetas la consola y 4.950 los juegos. También compro Game Boy por 5.000 pesetas máximo. Pisuke. TF:93-8042324.

COMPRO consola portátil: Game Gear, Game Boy o Lynx al precio de 4.000 pesetas. Llamar por la noches y preguntar por Dani. Sólo residentes en Madrid. Gracias.TF:91-3417938.

DESEARÍA COMPRAR una Game Boy en buen estado por 8.000 pesetas y algunos juegos, por un precio a negociar. Preguntar por Chema. TF:96-3931782.

COMPRARÍA el juego: «Bubble Bobble» de Nintendo por 2.500 pesetas. Sólo de Madrid al TF:91-3264931. Preguntar por Jorge. Llamar de 17:00 a 21:00 horas.

COMPRO Mega Drive con algún juego en buen estado. Precio a convenir. Llamar por la tarde y preguntar por Vicente. TF:924-516705.

COMPRO «Dragon Ball ZZ» por 10.000 pesetas máximo. También el «StarWing» por el mismo precio y «Super Mario Kart» y «Super Soccer» por 7.000 pesetas. Llamar al TF:974-465063 y preguntar por Marcos. Sólo en horas de cena.

COMPRO caja, instrucciones y bolsa del «Street Fighter II» y del «Super Mario World». Precio a convenir. Preguntar por Ricardo. Sólo Madrid. Llamar tardes.TF:91-5537245.

QUISIERA una Super Nintendo con mando y el alucinante «Street Fighter II» por 12.000 pesetas. También compro «Dragon Ball Z» por 8.000 pesetas. Preguntar por Javier. TF:93-8730824.

COMPRO juegos de Lynx. Pago máximo 4.000 pesetas, según el juego en cuestión. Llamar de 2:00 a 3:00 horas. Fines de semana podéis llamar cuando queráis. Preguntar por Juan Angel. TF: 953-221997.

COMPRO juegos de Nintendo, en especial de fútbol, a 2.000 pesetas cada uno. Preguntar por Antonio del Arco. TF:91-8947025.

CLUBS

FORMAMOS un club de consoleros de Nintendo. Te damos información sobre juegos y accesorios. Llamar al TF: 93-3972797. Preguntar por Xavier Prats.

SI QUIERES pertenecer al club "LOS ABUCIANDRES" para todas las consolas, llama al TF:91-6412752. Preguntar por Cata.

¡¡¡HOLA CLUBS!!! soy un consolega de Madrid y quisiera formar parte de alguno de vosotros. Tengo una Master System y una Game Boy. Preguntar por Jorge. TF: 91-5186668.

CLUB CRAZY, el mejor club para amantes de Super Nintendo. Compra, venta, intercambios, sorteos y demás. Sólo Barcelona. Preguntar por Pau Almar. TF:93-2261860.

¡¡¡ATENCIÓN!!! consoleros de Madrid. Club "Marionic" para todo tipo de consolas. Llamar al TF:91-4777356. Preguntar por Antonio. También Mega CD, Pc,...

SI QUIERES formar parte del club "CHAKAN" de Game Gear (carnet gratis, cambiamos trucos, etc...) preguntar por Sergio.TF: 96-1202623.

CLUB MEGA SUPER. Si tienes algún truco que contarnos de cualquier consola, llama al 951-266814. José Manuel.

LA GRAN OCASIÓN

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ______________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... LOCALIDAD ............................PROVINCIA..................................TLF..............................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«La Gran Ocasión».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia.del cupón. • Esta es una sección para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial..

La Gran Ocasión

INTERCAMBIOS

CAMBIO «Sonic» de Mega Drive con Atari 2600, con 60 juegos, un cartucho y dos joystick Zero-Zero, por: «Mónaco GP», «Mortal Kombat» ó «Side Pocket». Preguntar por Alberto. TF:983-261111.

CAMBIO Game Boy por Mega Drive y también puedo adjuntar juegos de la Master System II y órgano electrónico. A ser posible de Barcelona. Preguntar por José Mª.TF:93-3478433.

CAMBIO Nasa (compatible con Nintendo) con 6 juegos y 2 mandos Turbo, por Super Nintendo con «Street Fighter II», 1 ó 2 mandos. Si no puede ser ese juego, cualquier otro. ¡¡¡URGENTE!!! Preguntar por Víctor. TF:911-429576.

CAMBIO por otros cartuchos los juegos: «Shinobi II», «Wonder Boy in the Dragon's Trap» y «Putt & Putter» para Game Gear. Llamar a Javier al TF:93-2153351. Sólo Barcelona.

CAMBIO Super Nintendo con: «Street Fighter II» y «Super Mario World» por Mega Drive, lote de acción a ser posible. Preguntar por Alfonso. TF:91-6190004.

CAMBIO videoconsola Mega Drive nueva con cuatro juegos por la Super Nintendo y «Dragon Ball Z». Que esté en las mismas condiciones. Preguntar por Juan. TF:96-3488217.

CAMBIO juegos de Master System II y Mega Drive por juegos de la Game Gear. Por favor, sólo Vigo. Preguntar por Pedro en el TF:986-353497.

CAMBIO juegos nuevos de Game Boy: «Star Trek» y «Double Dragon II» por «Asterix» de la misma consola. Llamar al TF:974-472997. Preguntar por Marc.

CAMBIO los juegos de Mega Drive: «Tiny Toon» y «Mystic Defender» por otros como «Thunder Force VI», «Tortugas Ninja», «Sonic II» y «Sunset Riders». Preguntar por Gorka. Sólo Bilbao. TF:94-4449580.

CAMBIO «Street Fighter 2» sin caja y con instrucciones, por «Legend of Zelda», con mapa e instrucciones. Debéis preguntar por Gorka. TF:945-891880.

CAMBIO el juego «Super Mario Bros», por cualquier otro de Nintendo (Que no sea de pistola). Llamar sábados de 8:00 a 10:00 horas. Preguntar por Jaime.TF:91-4748701.

CAMBIO juegos de la Super: «Super Ghouls'n Ghosts», «Super Mario World», y «Contra 3» por cualquier otro. Llamar a partir de las 20:00 horas. Preguntar por Alan. TF:971-480052.

CAMBIO el juego «Mortal Kombat» de Mega Drive por «Robocop vs.Terminator» o por «Jungle Strike» o «Jurassic Park». Preguntar por Julio. Llamar de 15:30 a 18:00 horas. TF:91-5050139.

INTERCAMBIO el juego «Sonic II» para Mega Drive por «Fatal Fury» o por el «Mortal Kombat» de Game Boy. Preguntar por Roberto. TF:985-800682.

CAMBIO consola Super Nintendo con Euroconector + dos pad, con los juegos: «Dragon Ball Z», «Street Fighter II Turbo» y «Super Soccer». Lo cambio por un Mega CD. Preguntar por Sergio. TF:94-4642816.

CAMBIO Mega Drive con dos control pads (uno con turbo y otro con 6 botones), con los juegos: «Fatal Fury», «Streets of Rage 2» y tres más a convenir. Lo cambio por la Super Nintendo con o sin juegos. Debéis preguntar por Nico. TF:93-8727350.

VARIOS

VENDO ¡¡¡PARA TODO EL PAIS!!! «Shadow Dancer», «Truxton», «Ghouls'n Ghosts», «B.Douglas Boxing» (Mega Drive), «Ax Battler» (Game Gear), «Zelda II» (N.E.S.) en perfectas condiciones. Y súper oferta: ordenador Spectrum 128 K + 1 joystick + 30 juegos= ¡¡¡24.000 ptas!!! Muy bien cuidado. Preguntar por Jesús por las tardes. TF: 925-227428 ó 925-278626.

VENDO«Street Fighter II» de Super Nintendo o cambio por «Top Gear Striker», «Super Mario Kart». «Castlevania 4» u otro buen juego de Super Nintendo. La venta es por 6.500 pesetas. Preguntar por Mario. TF:93-3379965.

VENDO juegos de Nintendo 8 bits a 3.000 ó 3.500 pesetas cada uno. También cambio Nintendo Scope con 6 juegos por cualquier otro de Super. Llamar al TF:93-3019534 ó 93-2322477. Preguntar por Juan.

VENDO Master System II con 2 mandos y dos juegos. Muy barata. También compro Mega Drive, a ser posible económica. Preguntar por Alfonso. TF:947-240944.

TENGO 20 años y desearía cartearme con gente que tenga una Master System II o una Nintendo, para intercambiar trucos y hablar de juegos. Preguntar por Meritxell.TF:977-235593.

¡¡¡GANGA!!! cambio o vendo «World Cup», «Columns» y «Super Mang On», de Mega Drive por «Flashback» o «Fatal Fury». Lo vendo por un precio a convenir. Preguntar por Juanma. TF:958-550099.

VENDO Nintendo con tres juegos: «Mario Bros», «Lolo 3» y «Black Manta», con dos mandos, uno de ellos Turbo Touch-360. Todo esto por 15.000 pesetas o cambio por Mega Drive con 2 pad. Preguntar por Pedro.TF:96-3639061.

¡¡¡ATENCION!!! vendo juegos de Mega Drive y Game Gear a 2.000 pesetas y mandos de Mega Drive a mitad de precio. Si eres de Jaén, también te lo cambio por juegos. Preguntar por Jesús. TF:953-251411.

VENDO Master System II con 7 juegos buenos. Precio 30.000 pesetas. También la cambio por Mega Drive o Super Nintendo con algún juego. Urge cambio o venta. Preguntar por Raúl. TF:91-181975.

VENDO O CAMBIO consola Mega Drive con control pad, por Super Nintendo. También vendo juegos aparte. Precio Interesantísimo. Preguntar por Fernando.TF:91-5340569. Llamar de 6:00 a 9:00 horas.

VENDO consola Nintendo con dos mandos y dos juegos: «Tetris» y «Mario Bros 3» por 18.000 pesetas. Cambio por Game Boy con «Asterix», «Megaman 2» y adaptador a la red. Preguntar por Iván. TF:91-3611966. Por favor, llamar por las tardes.

QUISIERA CONOCER chicos/as de todas las edades, que tengan la consola Game Boy, para amistad e intercambio de trucos. Preguntar por Carolina en el TF:983-330017.

VENDO O CAMBIO Master System II con el «Sonic», «Asterix», «Bouble Bobble» y «Heroes of the Lance», por dos juegos de Super Nintendo ó 12.000 pesetas. Debéis preguntar por Borja en el TF:977-670844.

VENDO Master System con dos pads + pistola láser, cables y 3 juegos por 10.000 pesetas o cambio por «Mortal Kombat» de Mega Drive. Preguntar por Dani. Sólo Elche-Alicante-. También vendo Master System con todo lo anterior y «Mortal Kombat» por 17.500 pesetas.TF:96-5447130.

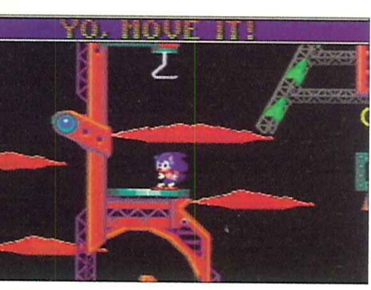
¡¡¡ATENCION!!! vendo consola Nintendo + 2 pad + pistola + «Double Dribble» + «Track & Field» + cartucho de 100 juegos por 9..000 pesetas o lo cambio por una consola de 16 bits. Preguntar por Sergio en el TF:93-3539281.

COMPRO consola Neo Geo, a ser posible con juego. Precio a convenir. También la cambiaría por la Mega Drive con 16 juegos y Arcade Power Stick. Preguntar por Óscar. TF:93-2090004.

Fútbol es fútbol. En TodoSega, además es pasión.



Césped en buen estado. Clima, a pedir de boca. Jugadores, en el túnel de vestuarios. Y el árbitro, ¿el árbitro?, ¿dónde está el árbitro? Pues el señor colegiado está aquí, en TodoSega, haciendo de juez y parte de los mejores juegos de fútbol de la temporada. Pitando faltas, sacando tarjetas y disfrutando como un enano. Bajo su tutela, los mismísimos **«EA FIFA Sports Soccer»** y **«Sensible Soccer»**, un adelanto de los más candentes cartuchos del deporte rey que nos llegan y un vistazo a lo que todos hemos jugado. Al césped también, sólo que sin balón, saldrán «Sonic Spinball», «Zool», «Virtual Pinball» y, como jugador estrella, una preview de «Eternal Champions» que promete bastante.







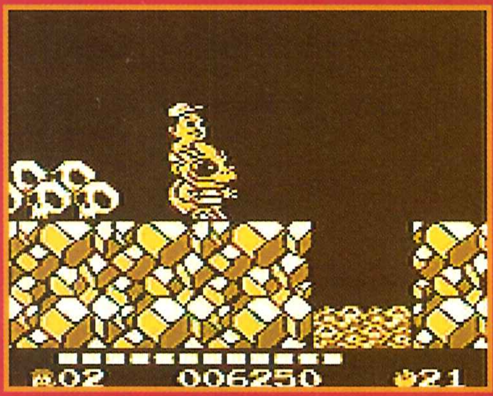


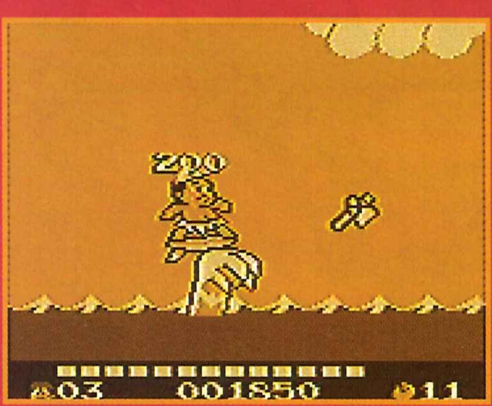
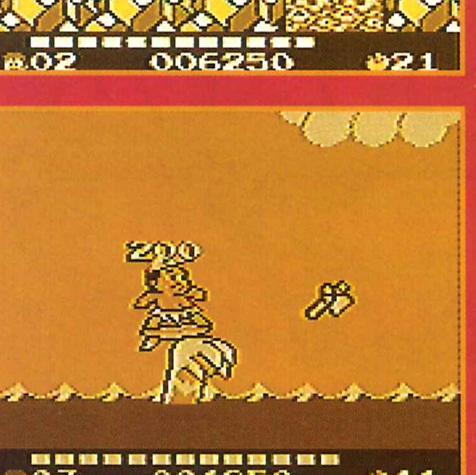
Elige lo Mejor.

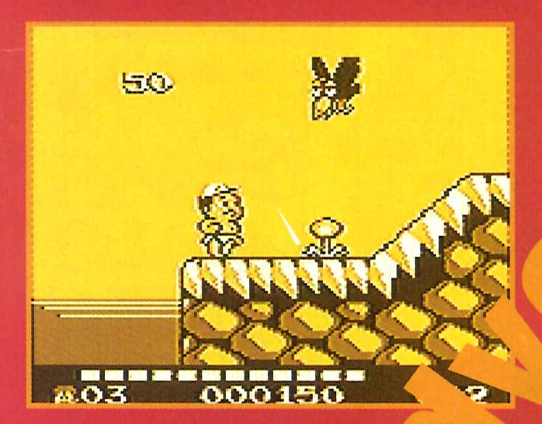
Elige TodoSega



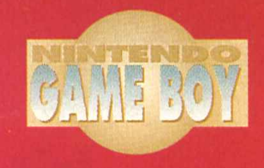
adventure island II





Las nuevas aventuras portátiles de Master Higgins. ¿Qué daño ha podido hacer la dulce Jeannie Jungle para verse secuestrada por unos aliens que han aterrizado en plena era cuaternaria? Menos mal que el valiente Master Higgins cuenta con la inestimable ayuda de cinco pequeños dinosaurios, con los que podrá saltar, volar e incluso nadar por las ocho islas diferentes donde se encuentra su enamorada. Para dar con ella, deberá romper los huevos de dinosaurio que vea en su plataformero camino y que contienen algunas sorpresitas. Una trogloaventura con todos los ingredientes de un buen juego de plataformas.

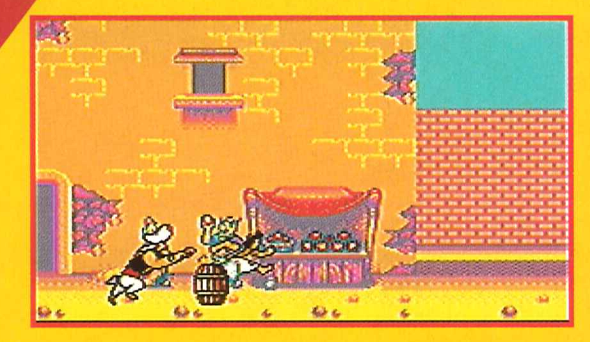


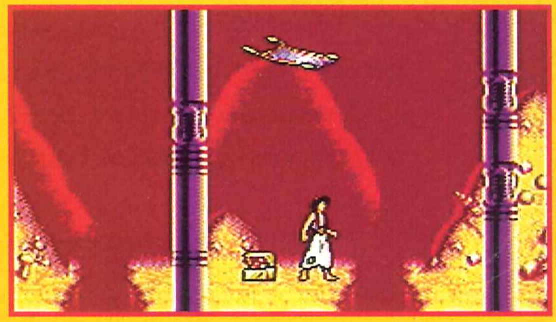
aladdin



Mil y una noches estuvo la bella Sherezade contando cuentos al sultán. El más famoso de todos, "Aladino y la lámpara maravillosa", ha visto como la poderosa compañía Disney daba vida a su simpático personaje. Las consolas también se han apuntado al cuento, con la salida al mercado del cartucho basado en la historia de este ladronzuelo de Bagdag. La versión para la ocho bits de Sega presenta una animación que no tiene nada que envidiar a la Sra. Drive, y con unos gráficos como pocas veces ha podido saborear la srta. Master System. Un juego con toda la belleza de las culturas milenarias de Oriente.

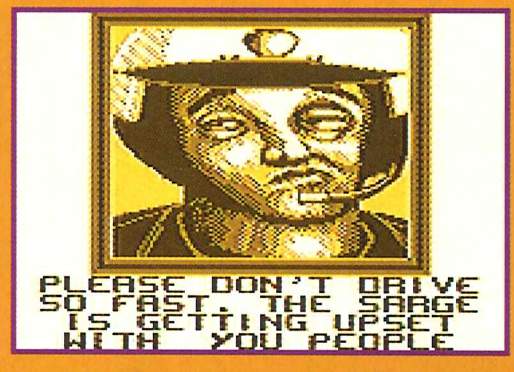






road rash

Una de carreras para la portátil. Un rallye puede resultar muy pesado si no controlas bien tu vehículo. Sin embargo, con «Road Rash» y tu Game Boy le encontrarás la parte divertida a estas competiciones. Por distintas zonas de California, deberás sortear coches que vienen de frente y a un policía de tráfico bastante pesado. Para acabar las pruebas con plenas garantías, puedes elegir entre seis tipos de motos con cilindradas que van desde los 400 c.c. de la Shuriken hasta los 1.000 de la Diablo.



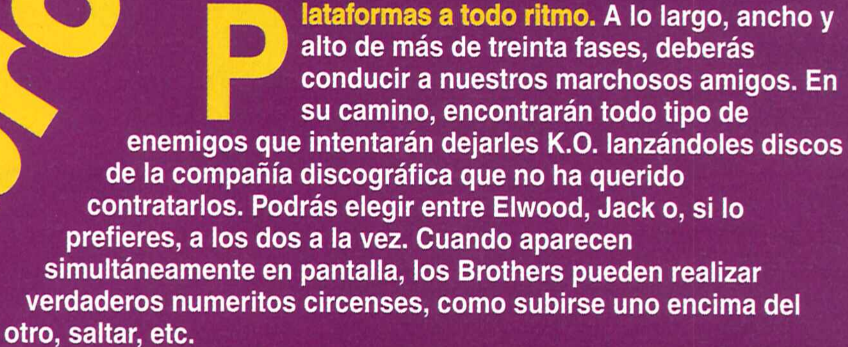




the blues brothers







Plataformas a todo ritmo. A lo largo, ancho y alto de más de treinta fases, deberás conducir a nuestros marchosos amigos. En su camino, encontrarán todo tipo de enemigos que intentarán dejarles K.O. lanzándoles discos de la compañía discográfica que no ha querido contratarlos. Podrás elegir entre Elwood, Jack o, si lo prefieres, a los dos a la vez. Cuando aparecen simultáneamente en pantalla, los Brothers pueden realizar verdaderos numeritos circenses, como subirse uno encima del otro, saltar, etc.

El propósito de cada una de las fases de este trepidante juego es el de encontrar la máquina de discos o "jukebox" y conectarla. Se trata de un cartucho que viene precedido por la excelente jugabilidad de las versiones para los sistemas ocho bits y portátil de Nintendo.









deep ducktrouble





El palmipedus plataformerus más divertidus. A pesar de sus muchos años de existencia, el pato más famoso del mundo, tras un buen lifting en un famoso balneario de patolandia, pretende hacerse un sitio dentro del universo jugón.

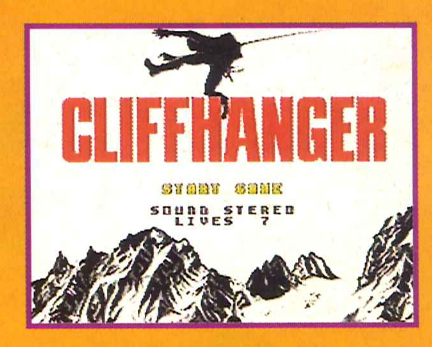
Donald se ha convertido en un excelente "patoformero" capaz de atravesar los más inhóspitos lugares. Volcanes, el fondo del mar o palacios serán testigos de la lucha de nuestro plumífero contra enemigos de gran envergadura y malos instintos. Más de ocho fases divididas en multitud de subfases, por las que deberás recoger distintos tipos de items para poder concluir con éxito cada una de ellas.

Con Donald Deep Ducktrouble, continúa la fructífera incursión de la factoría Disney en el campo de los videojuegos, en esta ocasión presentando un genuino cartucho de plataformas. Dos son las características principales de este excelente juego para el sistema ocho bits de Sega. La primera, una muy larga duración en cada uno de los niveles y, la segunda, una jugabilidad a prueba de mandos recalcitrantes y jugones de escasa habilidad. Un nuevo lanzamiento que, unido a los ya presentados en esta tu revista favorita, silencia los rumores de aquellos que pensaban en el estancamiento de una pionera, la Master System.



cliffhanger

NINTENDO
SUPER NINTENDO











dr. robotnik

La malvada y calenturienta mente de Robotnik parece que no descansa nunca. Prueba de su incesante actividad, es esta nueva versión del clásico Tetris con una característica fundamental, la adicción. La mecánica es bien fácil, se trata de hacer uniones de cuatro o más bolas de colores, que desaparecen una vez unidas. Éstas van apareciendo de dos en dos, y cada vez que se consigue un empalme, van cayendo otras de color negro que dificultan la labor del contrincante. Podrás jugar contra los diferentes robots creados por la pesadilla de Sonic o contra otro jugador humano. En esta última modalidad, si consigues más de dos uniones seguidas, mandas toda una fila de bolitas negras al otro jugador. Una buena faena que hace de este juego - conocido en Japón con el nombre de Puyo-Puyo - una extraordinaria diversión.





La secuela de la stalloniana película "Máximo Riesgo" no se ha hecho esperar. Gabe Cliffhanger continuará luchando contra numerosos macarras y enemigos varios, además de demostrarte sus habilidades como escalador, faceta que tenía un tanto olvidada el señor Stallone desde la excelente "Acorralado".

Un beat'em up con excelentes características gráficas, y que a través de siete fases ubicadas en las Montañas Rocosas, tiene la acción como principal argumento. Si no te asustan las alturas, sumérgete en las nuevas aventuras de tu buen amigo y Míster Universo de las consolas, Silvester Stallone.

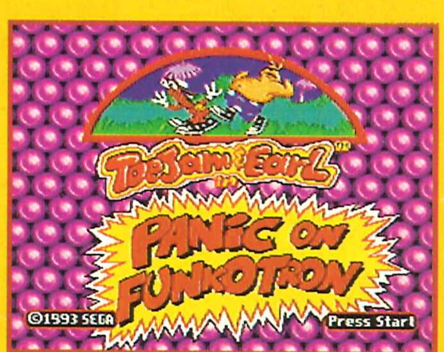


Estamos de los turistas/ hasta las antenas/ les mandaremos a la Tierra/ por las malas o las buenas./ No importa el número de fases/ el scroll parallax nos da igual/ los megas son de pega/ lo que sí nos importa amigo consolero/ es lo bien que te lo pasas/ con Toejam & Earl en tu santa casa.

Yo soy Toejam extraterrestre quinceañero/ para oir musica funky me apunto el primero/.Mi amigo Earl es del pantalón playero/ ser estrella del rap es su anhelo.

Con uno, con otro o con los dos/ el nivel de diversión es superior./ Nuestras imágenes tiene más colores/ que las cajas de veinticuatro rotuladores./ Saltamos, corremos, nos agachamos/ y si te parece poco también rapeamos.

Toejam y Earl, Earl y Toejam/ enchufa tu Mega Drive para jugar./ Earl y Toejam, Toejam y Earl/ muy pronto en tu pantalla estarán/ Toejam y Earl, Earl y Toejam/ extraterrestres en jugabilidad.









toejam & earl

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 380 28 92

...Y SI PIDES POR TELEFONO LLAMA A ESTE NUMERO

91 380 28 92

No le des más vueltas ¡Ven al CENTRO!

¡YA TIENES 14 CENTROS!



CENTRO MAIL ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 ALICANTE. TEL: 514 39 98



CENTRO MAIL BADALONA — SOLEDAT, 12. BADALONA. TEL: 464 46 97

CENTRO MAIL BARCELONA — C. PAU CLARIS, 106 BARCELONA. TEL: 412 63 10

CENTRO MAIL BARCELONA — C. SANT CRIST 51-57 SANTS. BARCELONA. TEL: 296 69 23



CENTRO MAIL BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 BILBAO. TEL: 410 34 73



CENTRO MAIL BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. (Trasera) BURGOS. TEL: 24 05 47



CENTRO MAIL MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (posterior) AVDA. COLMENAR VIEJO. SECT. PUEBLOS Tres Cantos (MADRID). Tel: 804 08 72



CENTRO MAIL MADRID — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. MADRID. TEL: 527 82 25



CENTRO MAIL MADRID — MONTERA, 32, 2º. MADRID. TEL: 522 49 79



CENTRO MAIL MALAGA — C. ALEMANIA, 5 Fuengirola (MALAGA) Tel: 58 25 82



CENTRO MAIL SALAMANCA — TORO, 84. SALAMANCA. TEL: 26 16 81



CENTRO MAIL S.SEBASTIAN — AUTONOMIA, 3 SAN SEBASTIAN. TEL: 47 40 72





CENTRO MAIL SEVILLA — C. LAS MORERILLAS Dos Hermanas (SEVILLA) TEL: 566 76 64



CENTRO MAIL ZARAGOZA — CENTRO COM. INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2 Ultima Planta ZARAGOZA. TEL: 21 82 71

PERIFERICOS MEGADRIVE/M. SYSTEM

POWER BASE CONVERTER



MEGADRIVE - 6490

SOFT PAK




MEGADRIVE - 1995
MASTER SYSTEM - 1995

CABLES PROLONGADORES

MEGADRIVE - 790

CONTROL PAD



MEGADRIVE - 2490
MASTER SYSTEM - 2490

PAD 6 BOTONES



MEGADRIVE - 2990

MEGASTICK

MEGADRIVE - 4690

CONTROL PAD




MASTER SYSTEM - 1590

CONTROL STICK



MASTER SYSTEM - 2590

MENACER + 6 juegos

MEGADRIVE - 11900

MEGA CD




SUPER PRECIO **44.900**

ROAD AVENGER

BATMAN RETURNS	Cons.	NIGHT TRAP (2 CD)	12900
BLACK HOLE ASSAULT	8990	PRINCE OF PERSIA	8990
COBRA COMMAND	Cons.	ROAD AVENGER	8990
CHUCK 2: SON OF CHUCK	Cons.	ROBO ALESTE	8990
CHUCK ROCK	Cons.	SEWER SHARK	Cons.
DRACULA	Cons.	SHERLOCK HOLMES	7990
ECCO THE DOLPHIN	Cons.	SHERLOCK HOLMES 2	Cons.
FINAL FIGHT	8990	SOL FEACE	Cons.
HOOK	Cons.	SONIC CD	8990
JAGUAR XJ220	8990	TERMINATOR CD	Cons.
JURASSIC PARK	9990	THUNDERHAWK	Cons.
MUSIC VIDEO 1: INXS	9990	TIME GAL	8990
NIGHT STRIKER	Cons.	WOLF CHILD	8990

SEGA JOYSTICKS Nintendo

INTRUDER



MASTER SYSTEM - 5490
MEGADRIVE - 5490
NINTENDO - 4990

MAVERICK




MASTER SYSTEM - 2990
MEGADRIVE - 3290
NINTENDO - 2290

PAD PROGRAMABLE



MEGADRIVE - 8990
SUPERNINTENDO - 8990

PYTHON



MASTER SYSTEM - 1995
MEGADRIVE - 2395
NINTENDO - 1795

TELEMACH 2000



MASTER SYSTEM - 6900
MEGADRIVE - 6900
NINTENDO - 6900
SUPER NINT. - 6900

NEO GEO

CONSULTA POR LA VENTA A PLAZOS EN LAS TIENDAS MAIL

¡SUPER PRECIO!

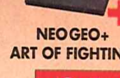
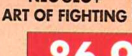


DESCUENTO 10% EN LOS CARTUCHOS

CONSOLA NEO GEO **69.400**



NEOGEO+ BLUE JORNEY **75.900**

NEOGEO+ ART OF FIGHTING **86.900**

		PUZZLED	14900
ALPHA MISSION II	24400	SAMURAI SHODOWN	47900
ANDRO DUNOS	32900	SENGOKU	32900
ART OF FIGHTING	32900	SENGOKU II	47300
BASEBALL STARS PROFESSIONAL	16800	SUPER BASEBALL 2020	16800
BASEBALL STARS 2	45000	SUPER SIDEKICKS	38800
BLUE´S JOURNEY	17800	THE SUPER SPY	19900
CROSSED SWORDS	24400	TOP PLAYERS GOLF	17800
CYBER LIP	14900	TRASH RALLY	19900
EIGHT MAN	19900	WORLS HEROES	38800
FATAL FURY	35900	WORLD HEROES 2	47900
FATAL FURY 2	46300	3 COUNT BOUT	47300
FOOTBALL FRENZY	34200		
GHOST PILOTS	26800	**CONSOLA+JOYSTICK+CABLE**	**69900**
KING OF THE MONSTERS	19900	**CONTROLADOR JOYSTICK**	**12400**
LEAGUE BOWLING	14900	**MEMORY CARD**	**5900**
MAGICIAN LORD	33600	**CABLE RF**	**3700**
MUTATION NATION	36200	**CABLE AV**	**3700**
NAM 1975	17800	**CABLE RGB (EURONECTOR)**	**3700**
NINJA COMBAT	19900	**ALIMENTADOR AC/CD**	**5200**

SUPER PACKS a SUPER PRECIOS

PACKS CON 1 JUEGO

CONSOLA + CYBER LIP	73900
CONSOLA + BASEBALL STARS PROFFESIONAL	79900
CONSOLA + CROSSED SWORDS	87900
CONSOLA + EIGHT MAN	81900
CONSOLA + FATAL FURY 2	99900
CONSOLA + GHOST PILOTS	89900
CONSOLA + KING OF THE MONSTERS	81900
CONSOLA + SENGOKU	93900
CONSOLA + SUPER SIDEKICKS	96900
CONSOLA + TOP PLAYERS GOLF	79900
CONSOLA + WORLD HEROES	97900
CONSOLA + WORLD HEROES 2	101900
CONSOLA + 3 COUNT BOUT	97900
CONSOLA + NINJA COMBAT	79900
CONSOLA + THE SUPER SPY	79900
CONSOLA + TRASH RALLY	79900

PACKS CON 2 JUEGOS

CONSOLA + ART OF FIGHTING + B.JOURNEY	106900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + CYBER LIP	104900
CONSOLA + FATAL FURY 2 + CYBER LIP	115900
CONSOLA + SUPER SIDEKICKS + B.JOURNEY	113900
CONSOLA + WORLD HEROES 2 + CYBER LIP	117900
CONSOLA + 3 CONT BOUT + B.JOURNEY	115900
CONSOLA + 3 CONT BOUT + CYBER LIP	113900

PACKS CON 3 JUEGOS

CONSOLA + ART OF FIGHTING + BLUE´S JOURNEY + FATAL FURY 2	147900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + CYBER LIP + SUPER SIDEKICKS	139900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + BLUE´S JOURNEY + WORLD HEROES 2	147900
CONSOLA + ART OF FIGHTING + CYBER LIP+ 3 CONT BOUT	146900

Master System II

SONIC PACK

MASTER SYSTEM II +DOS CONTROL PAD, ALEX KIDD+SONIC

OFERTA LIMITADA

10.490

¡NOVEDAD!

PLUS CONALEXKID+CONTROLPAD +PISTOLA+OPERATIONWOLF **15.990**

BASIC CONALEXKID+CONTROLPAD **9.490**

MASTER PACK MASTERSYSTEM+1MANDO +ALEXKIDD+SUPERMONACOGP +WORLDSOCCER+COLUMNS **11.900**

KIT DE LIMPIEZA NAKI



GAME BOY	1975
GAME GEAR	1975
MEGADRIVE	1975
SUPERNINTENDO	1975
MASTER SYSTEM II	1975
NINTENDO	1975
LYNX	1975

GAME GEAR

+COLUMNS **14.900**

BASIC



18.990

GAME GEAR + 4 JUEGOS
SMASH TENNIS, RALLY CHALLENGE, PENALTY KICK-OUT, COLUMNS II

PLUS



22.490

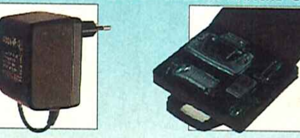
GAME GEAR + SONIC + ADAPTADOR DE CORRIENTE

PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV -13900 · MASTER GEAR CONVERTER -2490 · WIDE GEAR -2490




FUENTE ALIMENTACION -2190 · MALETIN ATTACHE -3795 · HANDY POWER KIT -5900


OFERTA



LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H. SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

ACCESORIOS

CABLES ALARGADORES SUPERNIN	2.395
BOLSA DE JUEGOS SUPERNIN	1.925
MANDO DE CONTROL	2.490
CABLE EUROCONECTOR	2.190
JOYSTICK FANTASTIC	4.900
HYPERBEAN (MANDO A DISTANCIA)	8.990

CONSOLA + SUPER MARIO ALL STARS



CONSOLA BASICA
17.900



SUPER NINTENDO SCOPE - 9990

SCOPE POUCH - 5995

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

Nintendo

CONTROL DECK SET



CONTROL DECK



ACTION SET

CONSOLA + SUPERMARIO DUCK HUNT + PISTOLA

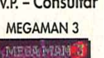


Nintendo CARTUCHOS

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.







ADV. ISLAND CLASSIC – P.V.P. - 4990	ASTERIX – P.V.P. - 6490	BATMAN RETURN – P.V.P. - 9990	DRAGON BALL Z – P.V.P. - Consultar
FLINSTONES – P.V.P. - 8990	GOAL II – P.V.P. - 7990	MARIO & YOSHI – P.V.P. - 6990	MEGAMAN 3 – P.V.P. - 7900
ROBOCOP III – P.V.P. - 7990	SPIDERMAN – P.V.P. - 7990	STEEL CAGE – P.V.P. - 7990	TECMO CUP – P.V.P. - 6990

OFERTON DEL MES



SUPER KICK OFF - 4990

OFERTAS





STAR WAR - 8990
W. LEAGUE BASKET - 6990
ZELDA - 6990
BOB - 5990




ANGLER- 3995
PAD transparente- 3590
MALETIN- 4490

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500* Ptas.

ALADDIN -	12990	G. FOREMAN BOXING -	10990	SIMPSON KRUSTY FUN H -	9490
ANOTHER WORLD -	10490	JAMES BOND JR. -	9990	STREET FIGHTER II -	10490
AXELAY -	9990	JOHN MADDEN 93 -	5990	STRIKER -	11990
BART'S NIGHTMARE -	9990	KING ARTHUR -	9990	SUPER ADVENT. ISLAND -	9990
BULLS VS BLAZERS -	9990	KING OF THE MONSTERS -	10990	SUPER GHOULS'N GHOST -	7490
CHESS MASTER -	8990	LEMMINGS -	9900	SUPER MARIO KART -	7490
DESERT STRIKE -	9590	NHLPA HOCKEY -	9990	SUPER MARIO WORLD -	7990
DRACULA -	8490	PAPER BOY 2 -	8990	SUPER R-TYPE -	7490
DRAGON'S LAIR -	9990	PGA TOUR GOLF -	9590	SUPER SOCCER -	7490
EURO FOOTBALL CHAMP -	8990	PILOTWINGS -	7490	SUPER SWIV -	8990
F-ZERO -	7490	PRINCE OF PERSIA -	9990	SUPER TENNIS -	7490
F1 EXHAUT HEAT -	10990	ROBOCOP III -	9490	TAZMANIA -	11990

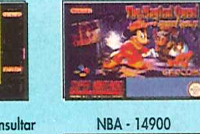
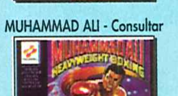
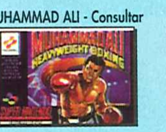












ADDAMS FAMILY II- 11990	ALIEN 3 - 10990	ASTERIX - 9490	
BATLETOADS- 9490	BATMAN RETURNS - 10590	BUBSY - 9990	
CAPTAIN AMERICA - 11990	COOL SPOT - 11490	COOL WORLD - 11990	CORRE CAMINOS - 9990
CYBERNATOR - 10590	DENNIS - 12490	DRAGON BALL Z - 11990	FLASH BACK - 9890
GOOF TROOP - 9990	GP 1 - 10990	JURASSIC PARK- 12990	MICKEY MOUSE - 9990
MORTAL KOMBAT - 12990	MR. NUTZ - 12990	MUHAMMAD ALI - Consultar	NBA - 14900
POP & TWIN BEE - 10590	RANMA 1/2 - 12990	SENSIBLE SOCCER - 9890	SPIDERMAN/XMEN- 9990
STAR WING - 9990	STREET FIGHTER II TURBO- 12990	SUPER JAMES POND - 9990	SUPER MARIO ALL STAR- 9990
SUPER PANG - 11990	TEST DRIVER - 11490	TINY TOONS- 10490	TRODDLER - 10490
ULTRAMAN - 8890	WARSPEED - Consultar	WWF ROYAL RUMBLE - 10990	YOSHI'S SAFARI- 7490

• EXCEPTO OFERTAS

Nintendo OFERTAS Nintendo

¡MAS MOGOLLON POR MENOS!
¡HAZTE CON ELLOS, COLEGA!

A BOY & HIS BLOB	2995
AD OF BAYOU BILLY	2995
ADVENTURES LOLO 2	3995
ADVETURE RAD GRAVITY	3995
AIRWOLF	2995
ARCH RIVAL	6990
ASTERIX	6490
ASTYANAX	3995
BASEBALL	2995
BATTLETOADS	8990
BEST OF THE BEST	6490
BIG FOOT	2995
BIONIC COMMANDO	3995
BLACKMANTA	3995
BLADES OF STEEL	2995
BLASTER MASTER	3995
BLUE BROTHERS	3995
BLUE SHADOW	3995
BOUBBLE BOBBLE	4995
BOULDER DASH	3995
BURAI FIGHTER	2995
CALTELVANIA	3995
CAPTAIN SKY HAWK	2995
CASTELIAN	3995
CHIP & DALE	7990
CITY CONNECTION	3995
CRACK OUT	3995
DAYS OF THUNDER	2995
DONKEY KONG CLASSIC	2995
DONKEY KONG J. MATH	2995
DOUBLE DRIBLE	3995
DR. MARIO	3995
DYNABLASTER	4995
ELITE	3990
EXCITE BIKE	2995
FAXANADU	2995
FIGHTING GOLF	3995
FOUR P. TENNIS	3995
GALAXY 5000	7490
GAUNTLET II	4995
GOAL	4995
GODZILLA	4995
GOLF	2995
GOONIES 2	3995
GRADIUS	2995
GREMLINS 2	4995
GUARDIAN LEGION	4995
GUERRILLA WAR	3995
HOOPS	4995
ICE CLIMBER	2995
ICE HOCKEY	2995
IKARI WARRIORS	3995
INSOLATE WARRIORS	2995
IRON SWORD	2995
IRON TANK	3995
JACK NIKCLAUS GOLF	2995
JOE & MAC	8990
KABURI QUNTUM FIGHTER	2995
KICLE KUBICLE	3995
KID ICARIUS	2995
LEGEND OF ZELDA	4995
LIFE FORCE	4995
LITTLE NEMO	2995
LOW G MAN	4995
LUNAR POOL	2995
MACTH RIDERS	2995
MANIAC MANSION	3900
MEGA MAN	9990
MEGA MAN II	3995
METAL GEAR	4995
METROID	3995
MIGHTY BOMB JACK	2995
MISSION IMPOSIBLE	3995
NEW GHOSTBUSTER II	3995
OPEN TOURNAMENT GOLF	4995
PANIC RESTAURANT	3995
PAPERBOY 2	4995
PIN BOT	4995
POW	2995
POWER BLADER	4995
PRO WRESTLING	2995
PROBOTECTOR	4995
PUCH OUT	2995
PUZZNIC	3995
R. EMBASY MISSION	3995
RACKETT ATTACK	4995
RAD RACER	3995
RAIBOW ISLAND	6990
RC PRO AM	3995
ROAD BLASTER	4995
ROAD FIGHTER	3995
ROAD LAND	2595
ROLLER GAMES	4995
RUSH & ATTACK	2995
RYGAR	2995
SHADOW WARRIOR	4995
SHADOW WARRIOR II	5995
SILENT SERVICE	3995
SIMON QUEST	3995
SKATE OR DIE	2995
SKI OR DIE	2995
SMASH TV	5995
SNAKE RATTEL ROL	2995
SNAKES REVENGE	3995
SOLAR JETMAN	2995
SOLOMONS KEY	3995
SOLTICE	3995
STEALTH ATF	3995
STREET GANGS	4995
SUOER V'BALL	3995
SUPER KICK OFF	8400
SUPER MARIO	5990
SUPER MARIO 3	8990
SUPER OFF ROAD	2995
SUPER SPY HUNTER	3995
SUPER TURRICAN	4990
TALESPIN	8990
TECMO CUP	6990
THE BATTLE OF OLYMPUS	3995
THE CHESSMARTER	3995
THE FLINSTONE	8990
THE HUNT FOR RED OCTOBER	4995
THE SIMPSON 2	6995
THE SIMPSONS	5995
TIGER HELI	2995
TOP GUN	4995
TOP GUN SECOND MISION	5995
TORTUGAS MUTANTE S	7990
TOTALY RAD	4995
TRACK & FIELD 2	4995
TRACK & FIELD IN BARCELONA	3995
TROG	4995
TURBO RACING	4995
UFORIA	4995
WEREWOLF	3995
WILLOW	4995
WORLD CHAMP	4995
WORLD WRESTLING	3995
WRSTLEMANIA	3995
ZELDA 2	4995

ADVANTAGE JOYSTICK	6990
ALARGADOR CABLE	1995
CONTROLLERS	1800
ORGANIZADOR JUEGOS	1195
SUPER CONTROLLER	990

VIDEOS







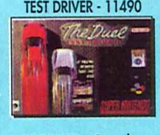

























ADDAMS FAMILY	P.V.P. - 1995
APOCALIPSE NOW	P.V.P. - 1995
BIKE WAR	P.V.P. - 1995
CRAZY RACER	P.V.P. - 1995
DINOSAURIOS	P.V.P. - 1995
DOBLE IMPACTO	P.V.P. - 1995
DRACULA	P.V.P. - 1995
EL LIBRO DE LA SELVA	P.V.P. - 2995
EL SECRETO DE LA PIRAMIDE	P.V.P. - 1995
EN BUSCA DEL VALLE ENCANTADO	P.V.P. - 1995
FIVEL VA AL OESTE	P.V.P. - 1995
FIVEL Y EL NUEVO MUNDO	P.V.P. - 1995
KARATE KID II	P.V.P. - 1995
KICK BOXER 2	P.V.P. - 1995
LA BELLA Y LA BESTIA	P.V.P. - 2995
LLAMARADAS	P.V.P. - 1995
NACIDO EL 4 DE JULIO	P.V.P. - 1995
OCTUBRE ROJO	P.V.P. - 1995
POLI DE GUARDERIA	P.V.P. - 1995
SOLDADO UNIVERSAL	P.V.P. - 1995
STAR TRECK 1/ LA PELICULA	P.V.P. - 1995
STAR TRECK 2/ LA IRA DE KHAN	P.V.P. - 1995
STAR TRECK 3/ EN BUSCA DE SPOCK	P.V.P. - 1995
STAR TRECK 4/ SALVAR LA TIERRA	P.V.P. - 1995
STAR TRECK 5/ LA ULTIMA FRONTERA	P.V.P. - 1995
STAR TRECK 6/ AQUEL PAIS DESCONOCIDO	P.V.P. - 1995
TOP GUN	P.V.P. - 1995



CENTRO MAIL
Estos son tus centros Mail
D ABIERTOS TODOS LOS DOMINGOS HASTA EL 9 DE ENERO
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24. TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
PLAZA CATALUNYA
BARCELONA
CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10
PLAZA SANTS
BARCELONA
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
NUEVO CENTRO
Atocha
MADRID
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
SOL
MADRID
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
S. SEBASTIAN
CALLE AUTONOMIA, TEL: 47 40 72
NUEVO CENTRO
Dos Hermanas SEVILLA
CALLE LAS MORERILLAS, 6 TEL: 566 76 64
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA LOCAL 100 B-2. PLANTA ALTA. TEL: 21 82 71
GAMEBOY
COMPLEMENTOS
GAMEBOY 7.990
GAMEBOY + TETRIS 11.990
GAMEBOY + TETRIS + STAR WAR 14.990
ILUMINACION- 1.950
LUPA- 1.595
ALTAVOCES- 1.895
CARRY CASE- 1.995
PLAY AND CARRY CASE- 2.495
MALETIN ATTACHE- 3.295
PRO POUCH- 1.995
BATERIA NUBY- 4.995
ADAPTADOR CORRIENTE- 1.495
LIGHT BOY- 3.690
LUZ Y LUPA- 3.395
BATERIA 12 h +FUENTE- 4.995
BOSSTER BOY- 6.995
GAME PACK- 1.550
ADAPTADOR COCHE- 1.595
SOLAR BOY- 4.900
HANDY BOY- 5.990
HANDY CARRY- 1.290
OFERTA
HANDY POWER KIT- 5.900
HIP POUCH- 1.990
LOGIC 3 CARRY- 2.190
DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 300 Ptas.
CARTUCHOS
ALIEN 3 P.V.P. – 5490
ASTERIX P.V.P. – 5490
BART VS JUGGERNAUTS P.V.P. – 4990
BATTLETOADS II P.V.P. – 5490
COOL WORLD P.V.P. – 5990
CHUCK ROCK P.V.P. – 4990
DARKWING DUCK P.V.P. – 5990
DENNIS P.V.P. – 5990
DRACULA P.V.P. – 4990
EL IMPERIO CONTRAATACA P.V.P. – 5490
F 15 STRIKE EAGLE P.V.P. – 5490
GEOR. FOREMAN BOXING P.V.P. – 4990
JOE & MAC P.V.P. – 5490
JURASIC PARK P.V.P. – 5990
KRUSTY FUN HOUSE P.V.P. – 5490
LEMMINGS P.V.P. – 5490
LOONEY TUNES P.V.P. – 4990
MORTAL KOMBAT P.V.P. – 5990
MYSTIC QUEST P.V.P. – 5490
POPEYE II P.V.P. – 5490
STAR TREK P.V.P. – 5990
STAR WARS P.V.P. – 5490
SUPER JAMES POND P.V.P. – 5290
SUPER MARIO LAND II P.V.P. – 5990
THE HUMANS P.V.P. – 5490
TOP RANKING TENNIS P.V.P. – 4990
XENON 2 P.V.P. – 5490
ZELDA P.V.P. – 5990
ATARI LYNX
OFERTA 2900
SUPER PRECIO 11.900
AWESOME GOLF
BASKET BRAUL
BILL & TED'S ADVENTURE
BLOCKOUT
CRISTAL MINE
CHIP'S CHALLENGE
KUNG FOOD
MS. PACMAN
PAPERBOY
RAMPAGE
ROBO-SQUASH
ROBOTRON
S.T.U.N. RUNNER
SCRAPYARD DOG
SLIME WORLD
TOURNAMENT CYBERBALL
XENOPHOBE
XYBOTS
BARCODE BATTLER
9.900
PRO ACTION REPLAY
MEGADRIVE - 11495
M SYSTEM - 7995
SUPER NINTENDO - 10995
GAME BOY - 7495
NINTENDO NES - 7495
Vidas infinitas, energía ilimitada, acceder a cualquier nivel, con PRO ACTION REPLAY es tan fácil como jugar.
GAME GENIE
PARA NINTENDO NES 6.500
PARA MEGADRIVE 9.900
PARA GAME BOY 6.100
TE HARA LLEGAR AL FINAL
MANGA VIDEO
¡ESTOS VIDEOS LOS TIENES QUE TENER!
AKIRA
¡ACCION A TOPE! Voltios, tensión, perfección increíble
1.995
FIST OF THE NORTH STAR
¡LOS PUÑOS VUELAN! La sangre chorrea, los huesos se quiebran.
2.995
DOMINION TANK POLICE
2.995
NOVEDADES
VENUS WAR 2995
UROTSUKIDOSI 2995
DRAGON BALL
¡POR FIN! EN VIDEO
LA LEYENDA DEL DRAGON XERON 1995
LA BELLA DURMIENTE EN EL CASTILLO DEL MAL 1995
AVENTURA MISTICA 1995
DESCUENTO 300 Ptas.
MAS CARTUCHOS GAME BOY
Addams Family II 5990
Bomb Jack 4990
Buble Bobble 2 5990
Bugs Bunny 4990
Darkman 4990
Dr Mario 4490
Duck Tales 5490
Ferrari Grand Prix 5490
Hook 5490
Kwirk 4490
Kyrby Dreamsland 4490
Los Picapiedra 5990
Mario &Yoshi 4490
MegaMan II 4490
Mickey Mouse 5990
Muhammed Ali Boxing 5990
NBA 2 5400
Nemesis 2 5490
Parasol Star 4990
Principe Valiente 4990
Road Rash 5990
Robin Hood 5490
Speedy González 5990
Sumo Fighter 5990
Super Mario Land 4490
Terminator 2 5490
The Simpsons 5490
Tom and Jerry 5390
Turtles 4490
Universal Soldier 5490
World Cup 4490
Yoshi's Cookie 4490
Zen 5990
OFERTAS GAME BOY
• EXCEPTO OFERTAS
Batman 1995
Battle Unitzeoth 1995
Blaster Master 1995
Blue Brother 2995
Boulder Dash 2595
Castelian 1995
Dynablaster 2595
F1 Racer 3395
Gargoyles 2595
Godzilla 1995
Jordan us Bird 1495
Kick Off 2995
Kung Fu Master 2595
Navy Seals 2990
NBA 2995
Ninja Boy 1995
Palamedes 1990
Pimball 2595
Power Race 1995
Prince of Boblete 2595
R Type 2595
Robocop 2990
Rodland 2595
Snoopy 1995
Solomon's Club 1995
Spiderman 2595
The Setsons 1995
Tip Off 2595
Trax 1995
World Beach Volley 1995
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO POR SOLO 750 PTAS. (SOLO PENINSULA) Y SI TU PEDIDO SUPERA LAS 20.000 PTAS TE LO ENVIAMOS SIN GASTOS DE ENVIO (PENINSULA Y BALEARES)
SOLO PEDIDOS POR TELEFONO: (91) 380 28 92
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
¡No olvides el descuento!
TOTAL
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 250
GASTOS ENVIO
TOTAL

HOBBY SHOPPING

GAME OVER

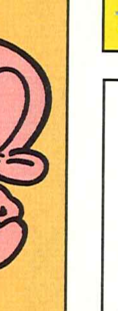
TODAS LAS NOVEDADES QUE DESEAS LAS TENEMOS EN NUESTRAS TIENDAS

- √ Somos especialistas en Super Nintendo, Neo Geo, Mega CD...
- √ Servicio a domicilio en 48 horas.
- √ Venta de consolas y videojuegos de segunda mano
- √ Por la compra de un juego te regalamos el carnet de socio. Con él podrás tener importantes ventajas y descuentos.

CAMBIAMOS JUEGOS DESDE 1.000 PTAS.- NEO GEO - MEGADRIVE - SUPER NINTENDO - CLUB DE CAMBIO. CAMBIA 3 Y TE REGALAMOS EL 4º CAMBIO. ¡¡LLAMANOS!!

OFERTA DEL MES: 10% Descuento en los siguientes packs:
Pack Mega Drive 2 Pal con el juego Aladdin
CD + juego (Road Advenger) + Mega Drive 2
Consola 3 DO.

ESTE MES TE PROPONEMOS LOS SIGUIENTES JUEGOS:
ART OF FIGHTING • TETRIS 2 + BOMBLIS • FINAL FIGHT 2
FLASH BACK • RANMA 1-2 1/2 • JURASSIC PARK
DEAD DANCE • MORTAL COMBAT • ZOMBIES
DRAGON BALL Z VERSIÓN ESPAÑOLA...



Palma de Mallorca: Santiago Ramón y Cajal, nº 7 bjos. (07011). Tlf. 971. 737351- 282146
Barcelona: Teodora la Madrid 52- 60. (08022). Tlfn. 93- 4185960.
Nuevo Centro en Barcelona: Pza. Consell Vila de Sarriá, 9 bjos. (08034) Tlfn. 93- 2803351. Fax.(93) 2803441

NUEVOS CENTROS EN FRANQUICIA, LLÁMANOS Y TE INFORMAREMOS



GUTIÉRREZ

C/ Marqués Alonso Martínez, 9
Teléf.: 889 38 90 - ALCALÁ DE HENARES

TODO en videojuegos de PC y consolas
TODO en venta, cambio, y alquiler
TODAS las marcas y sistemas

... Y EN SEVILLA



MANGAS Y OBJETOS EXCLUSIVOS DE IMPORTACIÓN

ENVIOS A TODA ESPAÑA



KING GAMES

Pregunta por las Mega-Ofertas y las Supergangas.
Precios especiales para cambios a tiendas y videoclubs.
Infórmate sobre cómo montar tu propio "King Games" y ganar dinero.
NOVEDADES: MORTAL KOMBAT, FINAL FIGHT 2, CAMPEONES, JURASSIC PARK, STREET FIGHTER TURBO.
Pide tu vídeo con más de 20 novedades.

C/ Miguel Angel, 9. Móstoles. Tlf: 618 89 12
C/Calvario, 13 Pozuelo. Tlf: 715 38 01



C/ Pedro Villar, 7 (M) Tetuán
28020 Madrid
Telf: (91) 570 82 83 Fax: 571 20 17

EN VALENCIA TU TIENDA...

computer juegos

NUEVO CENTRO • LOCAL 57 • AV. PIO XII, 2
Tel. 96 - 348 81 63 • 46009 VALENCIA

VIDEOJUEGOS **CHOLLO GAMES**

C/ ARENAL, 8. 1ª Planta. Local 21. 28013 MADRID
TLF.: 523. 23. 93 / 523. 24. 08

SUPER NINTENDO	MEGADRIVE	MEGA CD
ALADINO	ROADRUNNER	SLIPHEED
JIM POWER	EA SOCCER	SONIC CD
PARQUE JURASICO	STREET FIGHTER II	INXS
IMPERIO CONTRAATACA	ASTERIX	THUNDERHAWK
RANMA 1/2	FORMULA I	DUNE
STRIKER	JUNGLE BOOK	INDY
SENSIBLE SOCCER	TURTLE V	PARQUE JURASICO
FLASHBACK	SONIC SPIMBALL	LETHAL ENFORCER



¡¡ADEMAS!!
CLUB DE CAMBIO DE CARTUCHOS
SUPER NES 2.000 Pts.
SEGA MD 1.500 Pts.
NES 1.000 Pts.
GAME BOY 1000 Pts.
G. GEAR 1.000 Pts.

¡¡TODOS NUESTROS JUEGOS TIENEN 600 Pts. DE DESCUENTO !! (Excepto ofertas)
GARANTIZAMOS LOS MEJORES PRECIOS EN JUEGOS GAMEBOY. SI ENCUENTRAS UN PRECIO MAS BAJO EN ALGUNA DE NUESTRAS OFERTAS, ¡TE DEVOLVEMOS EL DINERO!

GANADORES GANADORES GANADORES GANADORES GANADO



PREMIO: CARTUCHO ASTÉRX (Game Boy) y Postal.

Luis Hdez. Borja — Requena
Fco. J. Velasco — Valladolid
Carlos Vega — Ciudad Real
E. Maldonado — Madrid
Patricia Salcedo — Albaycin
Javier Fdez. Felíz — Barcelona
J. Valencia Romero — Móstoles
J. del Pozo Blasco — Madrid
Jonathan Quintana — Leioa
Javier Ruiz Galán — Alcorcón
Manuel Magdaleno — Pilas
Manuel Lago Gª — Santander
Roberto Martín S. — Móstoles
José Iglesias Pérez — Barcelona
R. Ramírez Jiménez — Almendralejo
J. Ponsoda Navarro — Benidorm
Aitor Cester — Hernani
Fco. Alemán Ruiz — Alicante
Daniel Bilbao — Burgos
Alex Bernat — Barcelona

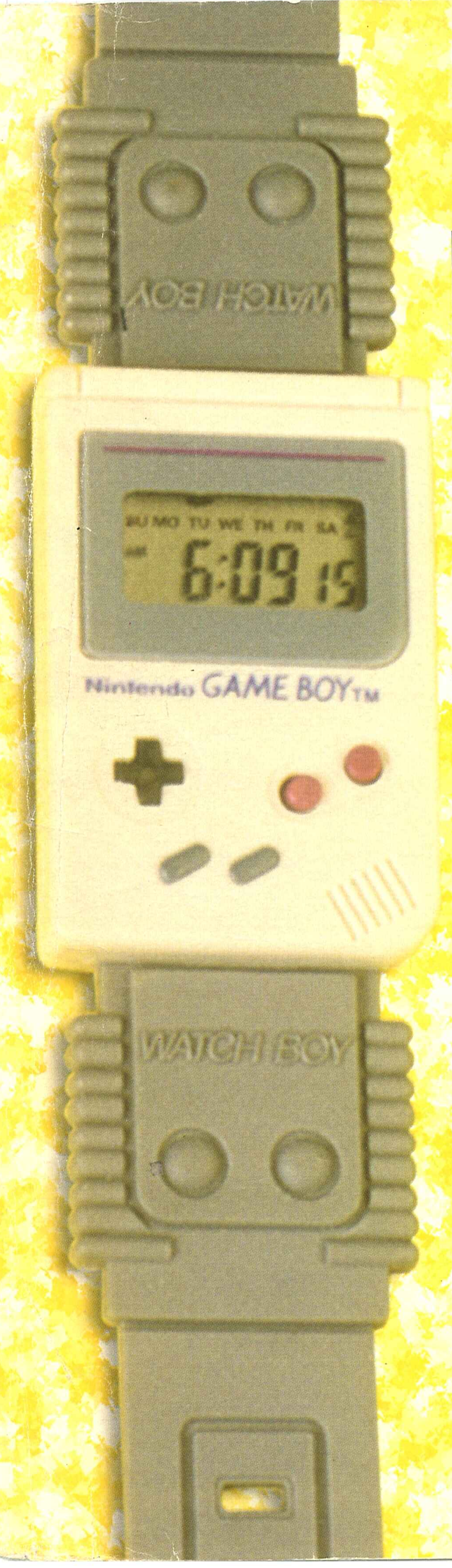
PREMIO: COLECCIÓN COMPLETA CÓMICS Y TAZA

Carlos D. Silva Gomdar — El Grove
Santiago García Aller — Pontevedra
José Mª Picazo — Madrigueras
José V. Devía Espuot — Alicante
V. Rodríguez Torres — Pedrera

GANADORES CONCURSO BARCODE BATTLER 2

Mario Justel Gómez — Sevilla
Sergio Conde Barahona — Mijas - Costa
Fco. Fuertes García — Baracaldo
José Huaidi Bueno — Huetor Vega
Rafael Roca García — Valencia
Raúl Mtnez. Lacueva — Valencia
Manuel Cid Escudero — Madrid
Josè Blanes Castro — Almería
Gabriel Vicente — Mislata
Javier Yserte Valls — Sabadell
Aitor Ruiz Carricoba — Las Arenas
Javier Arias Alvarez — Zafra
J. Neira Prendes — La Coruña
Hasier Monroy Fdez. — Santurce
Fe. Miguelez Palomo — Vitoria
M. López Guerrero — Zamora
Azmi Sultan Grande — Cádiz
Josè Cercos Moreno — Catarroja
José Cabello Galisteo — Priego
D. Arranz Olmedillas — Fuengirola
Lois Freire Montes — Orense
R. Lorente Atienza — Madrid
Luis Rey Pintado — Madrid
Pedro Fdez. Huene — Pinos Puente
Jesús Martín Luiz — Madrid
Ramón Serra Arbón — Castellbellinchar

Carlos Saura Abreu — Santa Pola
A. Sanchez Carro — Barcelona
David de Luis — Santander
S. Santiago Coto — Gijón
Javier G. de Pablos — A. de Henares
A. Parro Aparicio — Jaraiz d
A. Navarro Rozas — Tijola
Guillermo Herraez — Salamanca
José Roldán Simón — Orihuela
Oriol Aymat Fuste — Moba D´Ebre
Oscar Rodríguez — Vª del Pardillo
Jose Mª Lumbreras — S. Sebastian
Lucio Modroño Díaz — Pto.Sta María
Israel Medina Alcaraz — Fuenlabrada
Pedro Chueco Oviedo — Lopera
José Hidalgo Romero — Sevilla
Rafael Martín Elvira — Madrid
Luis Herranz Estevez — Madrid
Salvador Vallderorvela — Tona
Gustavo Candelas Bernal — Madrid
Lorenzo Melis Jureda — Manacor
Laurentzi Nuno Velez — Vitoria
Miguel Pineda Lezamit — Madrid
Julio Pujol Fernández — Aviles



¡HA LLEGADO LA HORA DE SUSCRIBIRSE!

Ahora al suscribirte o renovar tu suscripción a Hobby Consolas por 1 año (12 números x 350 ptas = 4.200 ptas) te regalamos este exclusivo reloj GAME BOY.

El reloj GAME BOY te indica hora, minutos, segundos, día de la semana, día del mes y dispone de alarma.

Aprovecha la oportunidad de recibir tu revista favorita en casa y obtener este sensacional obsequio.

Llámanos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las nueve de la mañana hasta las dos y media, y desde las cuatro hasta las seis y media de la tarde) y te los enviaremos por correo para que puedas disfrutar a tope de tus juegos favoritos.
Si lo prefieres, puedes rellenar el cupón que aparece en la solapa de la revista y envíanoslo por correo (no necesita sello).